本期焦点：八仙过海——八款杀毒软件横向评测

4月下 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第293期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

迷思——中国共享软件路向何方？

新品初评：轻松摄影——宾得K-m数码单反相机/
上网，就这么简单——明基nScreen i91一体机
硬件评析：穿着科技去锻炼——深入运动服装中的数码时尚装备
在线争锋：格斗游戏的另一种解读——联众游戏及磐石研发团队
前线地带：丧尸围城2
极限竞技：直击费伍德战争工坊最新杀器
攻城略地：一个足球经理的自我修养——《足球经理2009》

战锤40000——战争黎明Ⅱ

搜狐 SOHU.com
Copyright © 2009 Sohu.com Inc. All Rights Reserved. 搜狐公司 版权所有

开心
永久免费
Kx.91.com
Q版花花世界 就要你开心
09年超Q网游
火爆
5倍新服
天天开
开心×5
精彩×5
酒

公测中！
1级（公测纪念宠1只；神之祝福7天）
30级（神之祝福7天；经验礼包3个）
50级（50级本职业精品1套；双倍经验药水10瓶）
100级（100级本职业精品装备1套）
星爷大送见面礼
保送100级
开心大使
周星驰
马上登陆以下网址：HAPPY.KX.91.COM，凭验证码KX828880416，便可获得星爷钦点公测礼包！
91.com
网龙公司

汇众教育
www.gamfe.com

成立5年来，
汇众教育累计培养超过35000名学员
顺利进入游戏、动漫朝阳行业，
并获得高薪工作！
2009年，“云培训体系”横空出世，
以更先进的教学服务和更人性化的学习体验，
全面强化你的综合素质，
助你早日实现高薪渴望！

云培训体系
打造动漫游戏精英人才

领先教学：“云培训体系”开创的“5+1”教学方式，充分激发学员的学习兴趣，并迅速有效的提升学员综合素质，让学员更加适应企业用人需求。

顶尖师资：来自国内外知名游戏动漫企业开发一线的500余位资深研发人员组成的教学团队，经过严格的师资培训和考核，切实保证教学质量。

就业保障：辐射全国的用人企业网络，遍布40多家校区的就业指导部门，学员入学即可签订就业推荐协议，毕业合格直赴企业就业。

权威认证：学员学成可获国家工业与信息化部中、高级职业资格认证；汇众教育数字技术研究院中、高级职业资格认证；同时可通过校区申请名牌高校本专科学历。

专业	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……	3000–12000
游戏美术设计	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师……	2500–6000
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师……	3500–12000

了解更多详情，欢迎登陆www.gamfe.com

汇众教育动漫校区

★南京校区 025–85420528
★上海虹口校区 021–36080666
★上海徐汇校区 021–64751010
★杭州校区 0571–87247759
★广州校区 020–81306761
★深圳校区 0755–33087755
★长沙校区 0731–4772330
★成都校区 028—86917768
★西安校区 029–85239669
★青岛校区 0532–80931700
★沈阳校区 024–22766600
★北京CBD校区 010–84493187
★北京基地 010–59798211
★武汉校区 027–87685520
★无锡校区 0510–81026156
★济南校区 0531–81921219
★重庆江北校区 023–63600022
★厦门校区 0592–5163281
★石家庄校区 0311–85108898
★昆明校区 0871–5311715
★天津校区 022–27333273

汇众教育游戏校区

★北京中关村校区 010–51651119
★北京北三环校区 010–51288995
★北京公主坟校区 010–63966411
★北京基地 010–59798211
★天津校区 022–27333272
★郑州校区 0371–63979871
★上海浦东校区 021–51309188
★上海徐汇校区 021–64751010
★上海虹口校区 021–65606006
★青岛校区 0532–80778160
★杭州校区 0571–88270079
★长沙校区 0731–4457601
★广州校区 020–87566175
★深圳校区 0755–83346024
★武汉校区 027–87685520
★重庆高新校区 023–68577088
★重庆江北校区 023–63630011
★西安小寨校区 029–85381785
★西安交大校区 029–82666683
★成都校区 028–85586115
★沈阳校区 024–22532885
★无锡校区 4007102989
★济南校区 0531–82399012
★大连校区 0411–85875111

汇众益智（北京）教育科技有限公司

完美特服号 QQ: 96061
官方网站：http://zhuxian.wanmei.com
誅仙
www.zhuxian.com
六道轮回
线上交友给你缘份！
转角遇到Ta
寻缘觅友、拉帮结派、结拜金兰、同城玩伴、拜师寻徒……
只有你想不到的，没有你找不到的！
完美时空 PERFECT WORLD
读者回复个人详细信息至zhuxianpm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话：(010) 58859167
完美时空 PERFECT WORLD 商城
PLAY Radio 完美音乐台 Radio.wanmei.com
完美一卡通 PERFECT CARD

P22 网络时代重点推荐
抄袭 ——Web 2.0时代的新流行？

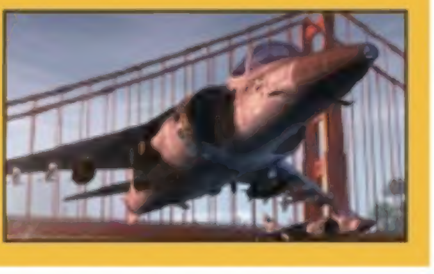
在Web 2.0时代的网络中，个人原创的作品也常常引用抄袭，甚至于我们每天写的博客，也逃不脱被抄袭的命运。在Web 2.0时代……

P30 实用软件重点推荐
八仙过海 ——八款杀毒软件横向评测

杀毒软件的重要性已没有必要论述了，互联网如大海一样平静里隐藏着危险，每个用户在新系统……

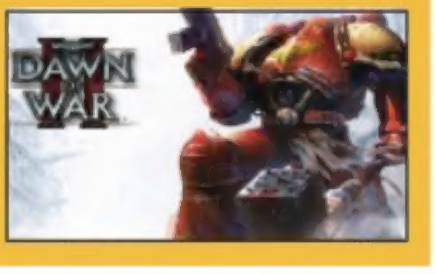
P110 龙门茶社重点推荐
《红色警戒》与时空悖论

纵观整个《红色警戒》历史，这个充满未来主义色彩、建立于不完善科学体制上的游戏剧本也难免会出现一些不清楚不明确的时空问题……



P118 攻城略地重点推荐
战锤40000 ——战争黎明Ⅱ

本作另辟蹊径开拓了一条截然不同的战锤RTS之路，既让老战锤迷们觉得好玩，也对不熟悉战锤文化的玩家同样有吸引力。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年04月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评
6 轻松摄影——宾得K-m数码单反相机
8 上网，就这么简单——明基nScreen i91一体机
9 8×超薄王——华硕SDRW-08D1S-U外置DVD刻录机

专栏评述
10 迷思——中国共享软件路向何方？

网络时代
16 热血青春话模型
22 抄袭——Web 2.0时代的新流行？
26 网罗天下

实用软件
30 八仙过海——八款杀毒软件横向评测
42 工具快报
44 中国共享软件
45 掌上乾坤

应用心得
46 不必手工搬迁，个人资料轻松移
46 为闪盘找个“清洁器”
47 ADSL开机自动拨号两法
48 轻松制作页面的完美截图
48 全面减少Vista备份GHO文件大小
50 图片浏览也可以如此3D
50 轻松编辑任意用户注册表
51 一招半式闯江湖
52 问题交流

硬件评析
54 穿着科技去锻炼——深入运动服装中的数码时尚装备
59 数码来风

要闻闪回 61
大众特报 64
晶合通讯 80

专题企划
83 伟大游戏源于“山寨”——也谈游戏大作中的“抄袭”

在线争锋
89 格斗游戏的另一种解读——联众游戏及磐石研发团队
91 单机网游成与败
93 “敢达”人生

金酷游戏诚意巨献 打造至尊东方战国 民族经典2D网络游戏
諸侯
online
高筑墙 广积粮
缓称王 做诸侯
四月底
开启
不删档测试
HTTP://ZH.12HA.COM
是男人就来做诸侯
Goldcool
Games
上海鸿利数码科技有限公司 电话：021-61276626
ONLINE
战神光辉

Contents

[本期目录]2009年4月下 总第293期

责编手记

编辑部的工作就好像一个表盘，从12点转到12点，每期杂志制作完毕之日就是新一期杂志开始制作之时。如此循环往复，时间总是过得飞快，若总是枯燥地轮回，怕是所有人都要疯了。于是大家总能在循环中制造间隙，在间隙里寻找乐子，《求生之路》成为茶余饭后的热门项目。

曾兴风作浪的“地下出版物”《人物周刊》已然停刊好些日子了，该刊主编大漠小虾亦不知所踪。大家欢庆了一阵之后反而颇感失落，编辑部生活中仿佛少了些刺激。找不到抬杠对象，令Say的植物神经轻微紊乱，在出片夜大量吞服一种学名叫做“脂肪肾”的烧烤食品。从天文学的角度来说，Say的行为无助于缓解他的寂寞和无聊。

而我则为快递公司的事情发愁，近来不知抽了什么风，包括EMS、中铁、顺丰等在内许多快递公司拒绝递送液晶显示器。负责给大众试客邮寄测试样品的门牙MM几乎和全北京的快递公司联系了一遍，终于找到一家愿意接手的，但价格高得令人咋舌，一台液晶显示器仅送往新疆的运费便需数百元，加上不菲的包装、保险等费用，几乎够买一台全新的iPod nano。来自烧烤脂肪肾发源地的冰河认为，从植物学的角度来说，快递公司的做法确实没有道理，同时祝愿这台液晶显示器不会在经过某个环节之后变成木板或瓦片。

本期责编 Artec

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
甘肃	王彦博	河北	王舰
新疆	勉励	四川	黎竟宸
江苏	高文清	河南	李润诚
山西	陈伟	新疆	刘强
浙江	吴昊	云南	李丞
上海	张基刚	贵州	杨胜奇
重庆	李黎	山东	杨桐林
河北	郑建国	河南	王子辰
辽宁	隋文婷	辽宁	朱峰
陕西	李芳芳	安徽	侯彬

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

前线地带

95 燃油

96 细胞分裂——断罪

97 丧尸围城2

98 冠军足球经理09

99 公元1404

100 地城英雄

101 游戏试炼场：《生化危机5》正式版试玩体验

103 上市游戏热报

评游析道

105 革命还是变异——评《战锤40000——战争黎明Ⅱ》

108 浅谈游戏中的语音控制

@龙门茶社

110《红色警戒》与时空悖论

极限竞技

114 直击费伍德战争工坊最新杀器
——DOTA6.55至6.59重要装备更新解析

攻城略地

118 战锤40000——战争黎明Ⅱ

127 一个足球经理的自我修养——《足球经理2009》

134 乾坤一技

135 补丁铺

游戏剧场

136 《游戏剧场》小说版专辑序

137 游戏小说：星样年华

读编往来

139 大众试客

140 读者来信

141 软盘生活

142 大众活动

TOP TEN

143 热门软件排行榜

143 用软件也是一种生活

漫步者，让世界更动听.

2007年，漫步者捐资200万元,与中国红十字基金会联合建立“天使回声漫步者基金”。两年来，通过“天使回声漫步者基金”的捐助，已经有21个来自贫困家庭的失聪儿童成功完成人工耳蜗植入手术，帮助他们走出无声世界，也让更多贫困失聪的孩子看到了有声希望。

2009年4月1日起，漫步者公益销售活动开启。爱德发公司每销售一台指定型号的“漫步者”及“声迈”品牌音箱产品，均向“天使回声漫步者基金”捐资1元。此活动计划再次向“天使回声漫步者基金”捐赠100万元善款。活动详情请见店面海报或漫步者官方网站，活动解释权归北京爱德发科技有限公司所有。

我们期待您的关注和参与。您的爱心，将使更多失聪的孩子得到救助，让他们重获新“声”！

北京爱德发科技有限公司　客服电话：800-810-5526　欢迎访问：www.edifier.com　北京市著名商标、北京名牌产品

天使回声漫步者基金捐助方式
户　名：中国红十字基金会
中国银行北京分行
账　号：800100921908091001
中国工商银行北京东四南支行
账　号：0200001019014483874
外币开户银行：中国银行
账　号：800100086608091014
编辑数字“2”发送至106999930305
捐天使回声基金(救助贫困失聪儿童)
即向天使回声基金捐款2元

轻松摄影
——宾得K-m数码单反相机

■晶合实验室 壹分

K-m是目前最小的数码单反相机，轻巧便携、功能齐全、成像优异是其最大的优点，在同级别产品中具有极高的性价比，非常适合入门级摄影爱好者。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：宾得（Pentax）
上市状态：已上市
参考价格：3800元（双镜头套机）
附件：软件光盘/锂电池/说明书等
咨询电话：021-64048866
推荐：入门级摄影爱好者

安装SMC Pentax-DAL 50-200镜头

机身背面，新的状态菜单直观明了

模式转盘移到机身右肩

K-m是宾得最近推出的小型化、轻量化的入门级数码单反相机，这款产品的体积只有122.5mm×91.5mm×67.5mm，是目前数码单反相机中体积最小的，机身重量也降低至525g。对于习惯了消费类数码相机的摄影爱好者来说，K-m并不会显得过于庞大和沉重，这也符合宾得一贯追求小巧轻便的设计风格。

测试样机是于北京市场购买的零售版本，包括一台K-m机身，以及最新的SMC Pentax-DAL 18-55和50-200镜头各一支，也就是俗称的“双镜头套机”。K-m双镜头套机的销售价格为3800元，甚至低于部分高端消费类数码相机，并提供了SR防抖（宾得CCD位移防抖技术）功能和直观明了的操作界面，很有吸引力。

K-m采用塑料机身，外壳厚度与模具精度都很不错，拿在手中没有某些低端数码单反相机那种松松垮垮的感觉。它采用4节5号电池供电，随机附赠的劲量锂电池可连续拍摄照片600张以上。机身手柄部分较饱满，表面覆盖一层弹性不错的橡胶垫，握持感良好。虽然机身小巧，但手柄与镜头卡口处的空间恰到好处，在拍摄时双手手指不会挤在一起。各功能按键、拨轮和转盘的做工也很不错，位置安排较合理。存储卡和电池仓门的闭合也很严密，只是电池仓门的卡榫深度不够，容易脱开。总体来看，K-m保持了宾得数码单反相机一贯手感好、做工精细扎实的优点。

这款产品采用一块23.5mm×15.7mm的APS-C画幅CCD感光元件，1020万有效像素，感光度范围为ISO100～3200，不过在感光度超过ISO400之后，K-m的噪点明显增加，画面细节损失较多。SMC Pentax-DAL 18-55镜头焦距覆盖范围为18～55mm，最大光圈为f3.5～5.6；SMC Pentax-DAL 50-200镜头焦距覆盖范围为50～200mm，最大光圈为f4～5.6。DAL系列是宾得为追求轻量化和性价比而推出的新镜头，目前该系列只有这两支套装镜头。宾得表示它们是在不降低成像质量的情况下，从对应的DA系列镜头简化而来，采用相同的光学设计和镜片材料，将镜头尾部的金属卡口接环改为塑料材质，遮光罩也不再随镜附送。值得一提的是这两支镜头的滤镜口径均为52mm，可为用户节约不少资金。另外，宾得自FA系列开始为用户诟病的镜头盖开启方式终于改为更加方便的中央捏合设计。

由于机身体积缩小，K-m是K系列中唯一不提供机顶液晶屏的机身，并将模式转盘从机身左肩移到右肩。

K-m使用SD/SDHC存储卡

采用4节5号电池供电

它采用2.7英寸23万像素的彩色液晶屏，最大可视角度达170°左右，并可支持亮度调节功能。背部的按键布局也有所变化，回放、删除等按键从液晶屏左侧转移到右侧，得益于小巧的机身，用户只需单手就能完成大部分操作。除此之外K-m秉承了宾得相机配置齐全、功能丰富的特点，取景器视野覆盖率达到96%，放大倍率0.85×，提供TTL开放16区分割测光、中央重点测光、点测光等3种测光方式和全自动、快门优先、光圈优先、手动曝光等齐全的曝光模式，另外还提供了丰富的场景模式。

令人费解的是宾得虽然提供了5点自动对焦点选择和中央点对焦模式，却将对焦点指示功能取消了，也就是说用户在通过取景器观察时不会看到合焦提示的红点。当设置在自动对焦点选择模式时，缺乏经验的用户难以判断准确的焦点位置。即便采用中央点对焦模式，在较暗的环境中拍摄时也很难找准对焦点。

K-m提供了全新的即时帮助功能，并用新的帮助按键代替了原本在快门后方“绿色模式”按键。当用户对相机当前的某项设置或功能不太了解时，只要按下即时帮助按键，就可在液晶屏上看到相关的说明。这项功能在用户切换拍摄模式时会主动工作，并在液晶屏幕上显示该模式的说明。不过目前宾得的这项功能还不完善，只能对相机拍摄模式和主要功能设置提供辅助说明。即便如此，即时帮助功能对刚开始接触数码单反相机的用户也非常有价值，大大降低了使用难度。

室内样张，鲜明模式，自动白平衡，使用SMC FA31 Limited，光圈f1.8，对焦快速准确，色彩鲜艳

双套头套装的K-m基本能够满足用户的拍摄需求，色彩较鲜艳。SMC Pentax-DAL 18-55镜头在各方面表现都比较均衡，广角端畸变控制一般，光圈全开时有较明显的暗角，画面中高反差处易出现紫边现象。SMC Pentax-DAL 50-200则是一支令我们颇为惊讶的镜头，整体素质超过SMC Pentax-DAL 18-55，光圈全开成像就很锐利，且200mm端光圈全开的锐度明显高于50mm端，用户可放心地使用最大光圈拍摄。另外这支镜头的长焦端还具备一定的微距能力，在200mm端背景虚化效果也不错，能够胜任静物和人像拍摄。

色彩表现一直是宾得相机的优势，K-m拥有自然、鲜明、人像、风雅等多种不同的色彩模式，并提供了多种预设白平衡和强大的白平衡微调功能，这些都是同级机身不具备的。其中的“风雅”模式来自宾得的旗舰型号K-20D，在这个模式下，相机对绿色和蓝色的还原非常好，很适合风景拍摄。在人像模式下对肤色的还原进行了专门的调整，能够呈现自然健康的肤色。相机还能自动根据当前拍摄的内容调整色彩模式，根据测试情况来看，这个自动识别功能还是不错的，尤其在人像和风景拍摄时，自动识别的成功率很高。

宾得在镜头资源方面比较特殊，原厂镜头系统比较完善，除市场保有量巨大的M、A、F、FA等已停产镜头之外，在产镜头共有FA、DA、DFA、DAL四个系列，大多数镜头体积小巧、轻便，其中的定焦镜头更是独具特色。但由于市场占有率较低，在产的副厂镜头种类和数量明显不如佳能和尼康的多，销售渠道和维修网点也主要集中在一线城市中。

室外样张，风雅模式，自动白平衡，使用SMC Pentax-DAL 50-200拍摄，焦距200mm，光圈f5.6，色彩还原颇具特色

夜景样张，ISO400，自动白平衡，使用SMC Pentax-DAL 50-200拍摄，焦距200mm，快门15s，光圈f13，画面细节表现较好，D-Rage功能有效扩展了动态范围

上网，就这么简单
——明基nScreen i91一体机

■晶合实验室 壹分

得益于Yukon平台，明基nScreen i91的性能明显高于目前市场中的同类产品，整机最高功耗不到50W，具备一定的游戏和多媒体娱乐能力，外观也很漂亮，非常适合普通家庭用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市
售价：3999元
附件：键盘/鼠标/电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-8888-980
推荐：家庭用户

侧面轮廓，背部比普通液晶显示器略厚

nScreen i91不仅是明基旗下第一款一体机，同时也是我们见到的第一款基于AMD Yukon平台设计的电脑。这款产品将主机集成在一台宽屏液晶显示器内部，除厚度有所增加之外，很难看出它与一台普通液晶显示器有什么区别，这意味着i91能为用户节省大量的桌面空间。

Yukon平台是AMD于2009年1月推出的面向嵌入式平台的产品，可以看作AMD 3A平台战略的进一步延伸。处理器包括Sempron和Athlon Neo两类，其中Sempron处理器包括210U（主频1.5GHz）和200U（主频1GHz）两个型号，二级缓存均为256KB，核心代号为“Huron”，采用单核心设计，65nm工艺制造，Low Profile设计使芯片的封装尺寸只有27mm×27mm，厚度约2.5mm，远远小于一般的处理器。

这两款处理器均采用800MHz单向16bit HT总线，支持Digital Media Xpress（多媒体增强技术）和EVP（增强型病毒防护技术），可搭配DDR2 533/667/800内存。M690E芯片组由RS690E北桥芯片和SB600南桥芯片组成，集成ATI Mobility RADEON X1250显示核心，支持ATI Avivo视频技术和Windows Vista Premium体验，还能提供DVI、HDMI等数字输出接口。AMD方面的资料显示，Yukon平台的整体功耗设计被控制在25W以内，有助于最终产品实现轻量化和小型化。

AMD Sempron
AMD Embedded Solutions
AMD M690E CHIPSET

Yukon平台相关标识

i91采用Sempron 210U处理器，TDP（热设计功耗）仅为15W，极低的TDP使得i91可以采用更安静的散热系统，在测试过程中都很安静。i91采用18.5英寸16：9液晶显示器，分辨率为1366×768，能够满足播放720P规格高清视频的要求。显示器对比度为1000：1，亮度为300nits，响应时间达到5ms，内置立体声音箱，应对日常工作和游戏、影音等多媒体娱乐毫无问题。i91的造型设计非常简洁，机身控制功能都被整合在显示器右下角的多功能旋钮上，轻轻按下即可开机，旋转旋钮控制音箱音量。在右侧边框下方还有两个按键用于调整屏幕亮度。

这款产品还配备了1GB DDR2内存和160GB 5400r/min硬盘，并提供了四合一读卡器（支持MS记忆棒、SD和MMC等），机身背面为硬盘和内存设计了单独的舱门，便于维护升级。不过令人遗憾的是限于机身体积，并未提供内置光驱，用户需单独购买USB外置光驱。i91提供了6个USB 2.0接口，其中2个位于机身左侧，4个位于机身背面。另外提供了130万像素摄像头、耳机/麦克风插孔、100M网卡并内置支持IEEE 802.11b/g协议的无线网卡，扩展性与主流笔记本电脑相当。

音量旋钮兼具电源开关功能

左侧接口

相比近期涌现的采用英特尔Atom（凌动）平台的上网本和一体机，基于Yukon的i91性能优势明显，尤其在多媒体和3D游戏方面表现不错。在较高的处理器主频和Mobility RADEON X1250使得i91可以流畅播放720P规格的高清视频，并且可以在中低设置下运行部分主流3D游戏。

8×超薄王
——华硕SDRW-08D1S-U外置DVD刻录机

■晶合实验室 电子土豆

晶合实验室测试联盟

作为一款超薄便携产品，采用USB供电的华硕SDRW-08D1S-U使用户摆脱了电源适配器的负担，增加了便携性。它提供了非常全面的CD和DVD刻录功能，性能稳定，适合资金比较充裕的中高端笔记本用户。

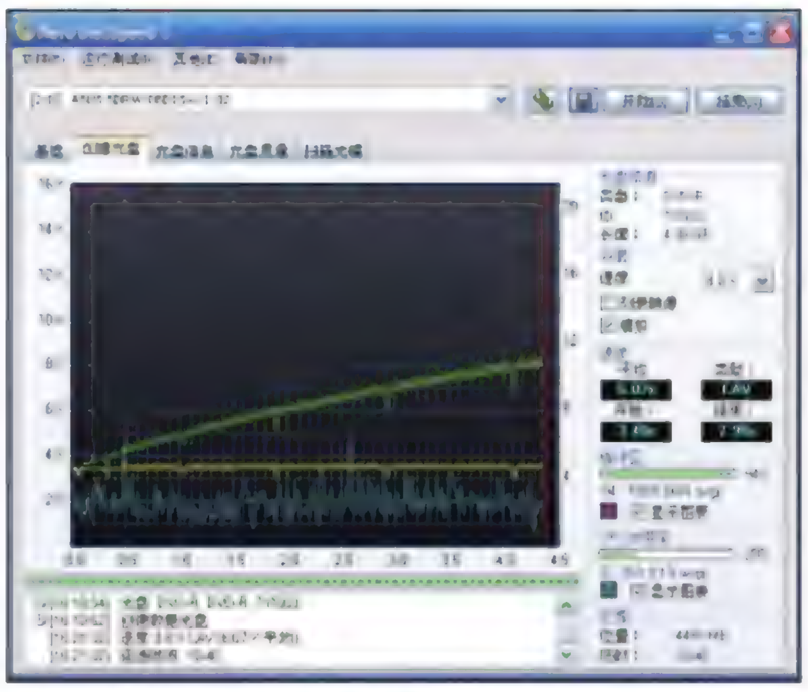
炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：799元
附件：底座、说明书、保修卡、软件光盘
推荐用户：注重便携性和全面功能的轻薄型笔记本用户
咨询电话：010-65542784

轻薄机身

随着无内置光驱的轻薄型笔记本电脑及“上网本”热销，一些用户会同时采购外置光驱尤其是刻录机，以满足对光存储的不时之需。华硕近日推出一款全新的外置超薄DVD刻录机——超薄王SDRW-08D1S-U，其厚度仅为21毫米，重412克，无论电源供应还是数据传输都通过USB 2.0接口完成，可很好地发挥其便携性。

超薄王SDRW-08D1S-U有黑、白两色可选，样机为黑色，采用高亮烤漆的镜面外壳（弊端是容易留下指纹等污迹），边缘棱角分明，模具精致，纤薄的机身整体质感很好。由于采用USB供电，背面仅有一个USB 2.0接口，正面则有开仓按键、状态灯和紧急出仓孔，上面的DVD+RW DL、DVD Multi等标识提醒我们，这台拥有炫酷外观的“黑匣子”是一款全功能产品：它内置2MB缓存，支持8×DVD±R写入、5×DVD-RAM写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW擦写、24×CD-R及16×CD-RW刻录，同时能以6×刻录DVD±R DL（双层）盘片；读取速度为8×DVD-ROM/DVD+RW、6×DVD-RW、5×DVD-RAM和24×CD-ROM。由于USB 2.0接口速度及供电能力的限制，其技术指标与目前主流的内置DVD刻录机尚有差距，但考虑到这是一款侧重于便携性的产品，轻巧的外形和全面的读写功能才是用户关注的重点。



DVD-R刻录曲线

内部机构与笔记本光驱基本相同

作为一款超薄产品，SDRW-08D1S-U采用笔记本光驱的弹出设计，内部机构与后者基本相同。随机提供了一根双头USB线，以应付主板USB接口供电不足的情况。在Win2000/XP/Vista下，它可被系统自动识别为标准USB存储设备。华硕还专门为它设计了“Turbo Engine”驱动，用来提升电脑与光驱之间的传输效率。

我们采用威宝16×DVD-R盘片、威宝白金版48×CD-R，样机固件版本为1.02。从Nero DiscSpeed 5的测试曲线可看到，SDRW-08D1S-U刻录DVD采用CAV（恒定角速度）方式，刻DVD-R（4.38GB）从3.40×起步，7.98×结束，平均6.07×，用时10分40秒；而刻录CD则采用Z-CLV（区域恒定线速度）方式，最高达24.15×，平均17.57×，用时5分24秒。DVD刻录曲线较稳定，过程中有非常规律的波动，CD曲线则较为平直。工作时机身震动和噪声较小，长期工作后发热量也控制得很好。

CD-R刻录曲线

华硕随刻录机附赠了CyberLink DVD Suite（威力酷烧）6.00.2426版刻录软件，通过它可实现刻录向导、全盘复制、镜像刻录等常见刻录功能。另外厂商资料称，通过另一款附赠软件，可通过设置密码的方式保护整张光盘或者盘片中的部分文件，但测试样品中未附带该软件，希望正式零售产品中能提供。

曾有一度，我还在大学校园的时候，为自由软件（Freeware）和开源运动而热血沸腾；曾有一度，我也对Crack软件的英雄们充满了景仰，认为商业软件是垄断是暴利；更有一度，我甚至为能给别人提供一堆软件的SN而小小虚荣。

这一切已经远去……

迷思——中国共享软件路向何方？

■北京 Outskirs

那些为开源和免费软件付出无偿努力的人们仍旧值得我尊重，我也知道永远会有年轻的激情推动此事一直前行，但我更坚定地意识到：能够照进现实的梦想才可能被更多人实现。然而中国的共享软件就是在这样一个混杂着梦想、Crack、盗版、自由、生活和现实的大背景下起步。不得不说，相比于美国与欧洲等地，这些因素让中国的共享软件作者们起步得更加艰辛。所幸的是，这些年，这个行业从未倒下，而正是在如此的特殊背景下，共享软件从业者开始了一次又一次的探索——如果问路在何方？没错，答案很俗气地是正在他们脚下。

一 正在变化的共享软件定义 销售是关键

1.经典定义

1982年，身为律师的安德鲁·弗卢吉门利用业余时间编写了电子对话程序PC-Talk。该程序功能独特，得到许多用户的喜欢。然而，律师工作繁忙，安德鲁·弗卢吉门很快发现自己并没有什么时间来为软件做推广。于是他决定尝试一种全新的营销模式推广PC-Talk。他在BBS（并非现在看到的网页论坛，而是通过Telnet方式连接的公告板系统，就像现在很多大学还在维护的校内BBS一样）公开了自己的这个软件，用户可自行下载，如果他们觉得满意，就可为该程序付费。

“先使用后付费”这种方式并不是安德鲁·弗卢吉门的首创，它在传统行业中就已存在，然而这确实是该方式在电子信息产品上的第一次“试水”。PC-Talk能取得成功，固然与其自己的质量有关，但与当时美国近趋成熟的信用支付体系以及电子支付手段也是密不可分。可以说共享软件的起始，即走在一个环境相当好的背景之下。

不过PC-Talk并不是第一个被称作“共享软件”的软件，原因是安德鲁·弗卢吉门当时在为这个推销方式命名的时候，他想到的概念是“Freeware（免费软件）”。这可能是由于当时该软件并未加入任何使用限制，但是从今天的眼光来看，为“免费”而付费，听起来确实有点不可思议。然而安德鲁·弗卢吉门之后的举动可能意义更重大：他出于律师的职业习惯，在起完名之后就将该名字注册了商标！这样，在他之后采用相同营销方式的作者就必须用其他的名字来定义自己的软件——事实上，如果没有这一注册，很有可能“Shareware（共享软件）”这个名词就不会出现。

最后要提一下的是，安德鲁·弗卢吉门本人还兼杂志PC World Megazine的主编，这种复合型的知识结构使得他可能产生发散性的思维，这很有可能也是他的软件能够打破营销方式局促的原因之一。这样的经历或许对现今的共享软件程序员也有一定启发：醉心于技术固然是成功因素之一，但那绝对不是全部，甚至不是大部分。

几乎与PC-Talk同时采用相同营销模式的是另一个软件Easy-File。这个软件的作者是吉姆·巴顿，他最早采用机器语言编写软件，当时他已年近中年，编写软件的机器是他和同为计算机爱好者的儿子一起在地下室里建成的。苹果电脑和IBM电脑相继问世后，他分别在这两个平台上更新并完善了自己的程序，最初该程序只是一个标签系统，但到了IBM个人电脑上，它已经变成了一个具有完备数据库功能的软件。

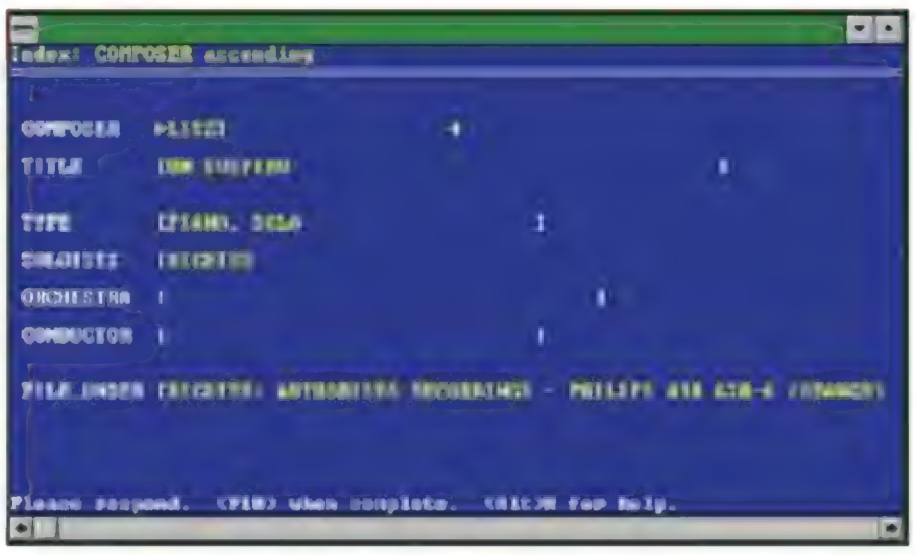
最初吉姆·巴顿只是将自己的软件提供给朋友和同事免费使用，慢慢地，他要求使用软件的用户们将它与别人分享，而如果有喜欢这个软件并准备长期使用时，就要给他捐助一些经费。这样，Easy-File和性质变得和PC-Talk很像，他们的作者都希望通过用户的分享（Share）来传播软件，最初并不是以功能限制来求得注册，而是希望用户能因真正喜爱而捐助。

安德鲁·弗卢吉门，1985年因得知自己罹患癌症而自杀

很有意思的是，有人也发现了这个相同点，并且安排这两个作者见了面。二人一见如故，很快在营销上达成了共识，他们决定互相在各自的软件当中介绍对方的程序，并且巴顿还把自己的软件改名为PC-File，这样看起来和PC-Talk更接近，而最后，二人同时都把捐赠软件的价格定为25美元——这已经很像现在的共享软件。但是对于这种营销方式的名称，两位开创者并没有达成一致，之后安德鲁依旧用“免费软件”商标，而吉姆则选用了“以用户为本的软件”。

真正给冠名“共享软件”的人是鲍勃·华莱士。他是一名有天赋的程序员，早在学校时就和教授共同编写了超文本语

言“Fress”，学士毕业后他开办了西雅图的第一家个人电脑市场，1978年成为微软的第9个员工，1983年离开微软追求自己的程序自由，开办自己的公司QuickSoft。PC-Write就是这之后他开发的一个文档处理软件，这也是史上第一个被称为“共享软件”的作品——尽管PC-Witer采取了类似PC-Talk和PC-File的推广方式，甚至是完全一致的软件命名方式，但却被鲍勃归类命名为“Shareware（共享软件）”。鲍勃这样解释自己的命名：“我选择‘共享软件’这个名称，是因为想让更多用户使用我的软件。”



在Windows 3.1的DOS窗口下运行的PC-File，这里展示的是一个音乐数据库

鲍勃·华莱士，“Shareware”的命名者

之后，在一场为这类软件比赛命名的活动中，鲍勃的“共享软件”获得了优胜，自此，不少程序员都改用“共享软件”来归类自己的这种软件，因为它不像“免费软件”那样，具备商标保护限制。要知道，第二个使用“共享软件”的作者就是前面说的吉姆·巴顿，当他听到这个名字之后，立刻弃用了自己的“以用户为本的软件”。

鲍勃令人赞叹的还不限于命名的本领，他还进一步拓展了这类软件的推广方法。用户可用自己注册所获取的序列号来为软件进行推广，当他所推广的朋友也来进行注册时，会要求提供推荐人的序列号，如此，推荐人就可获取到相应的收入——没错，这就是现在软件代理商的雏形！

2.是软件更是销售模式

ASPects

vBulletin Newsgroup Access Released

How My ODC Broke (and How I Fixed It)

Game Developer's Corner

美国共享软件职业联盟建立于1987年，这是他们每月的电子发行刊物ASPects

如果你对这番“共享软件”的诞生历史做点小小的思考，就会发现：判断一个软件是否为共享软件，绝不是因为它是哪种功能类型，也不在于它是大公司还是个人制作，是高价货还是低廉品，也不在于是为谁而设计，当然，更不在于它是否采用了“PC-XXXX”这样的命名方式。但是，相信习惯中国式软件下载与使用的很多用户，脑海中都有不少这样的定义偏差。

那么最关键的因素是什么呢？答案是“销售模式”。根据美国共享软件权威行业组织，美国共享软件职业联盟（The Assocation of Shareware Professionals，简称ASP）对共享软件的定义，共享软件是一种软件分发和市场营销方式，而不是某种类型的程序（Shareware is a method of software distribution and marketing, and not a type of program）。判断它的最典型方法是，是否允许用户在购买软件之前试用，也即“Try Before You Buy”——而这也是绝大部分共享软件从业者所遵循的共同经典定义。

由于“试用”这一方式直抵用户体验的核心，而软件的最大特点之一是“易复制性”与“完全复制”，“试用”与软件分发融到一起，可谓珠联璧合。因此，“共享软件”这一概念才如此势头凶猛地发展了起来。现在不仅是个人和小团队在采取这样的销售方式，不少商业软件厂商，例如赛门铁克等，也在产品中加入了这样的要素，并开始在专业的共享软件销售平台上直销。事实上，从用户角度来看，在网络上下载一份赛门铁克或瑞星、卡巴斯基等公司的杀毒软件，试用后再付费购买，这就是“共享软件”的标准销售流程。再放宽一点，世界上最多人在使用的微软操作系统，也已加入这样的要素，例如在Vista SP1中，处于30天“试用期”的用户可以进行绝大部分操作，“未注册限制”是隔一小时将桌面换成黑色，并“提醒”你要注册——据说这样的措施是应经销商反映而变更，之前只要发现注册码不对，就会卡在登录界面，完全不可能进入到桌面“试用”。

赛门铁克的网上商店，事实上它是由最大的软件代理商Digital River在管理

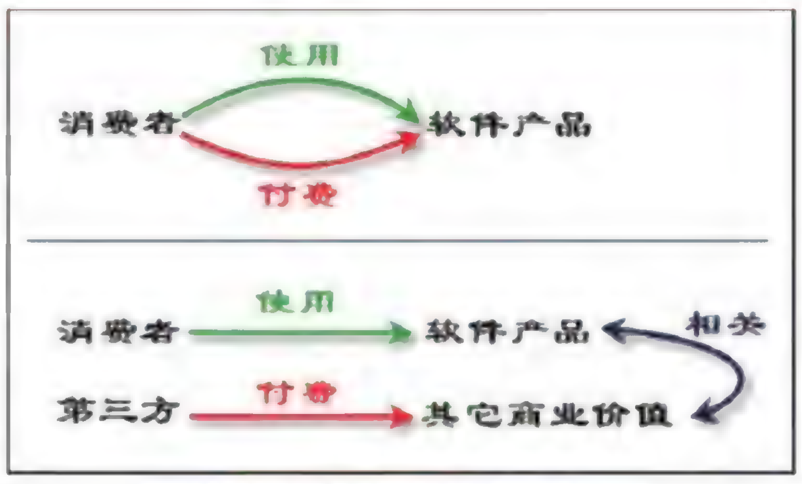
描述这样的定义并非“讲古”发个人之悠思，而是如果想成为一名共享软件作者，或正在努力，就一定要深刻理解到：做软件只是其中的很小一部分，最重要的是销售！销售，只有销售，才能将软件与作者自己的命运改变！如果还只是津津乐道于自己的开发技术、不顾市场需求一味埋头编码，那么到头来很有可能只能落个沮丧退出的结果。很简单，因为你不再只是程序员，你还要卖自己的软件，请告诉自己：你已经是商人。

3.买单人的变化

然而必须要说，中国共享软件作者所面临市场的复杂度远高于世界一般水平。原因在于盗版、破解的普遍存在，以及软件消费市场的年轻化，用户消费能力与正版意识均不高，这使得每一位共享软件作者都要面临更加艰辛的销售之路。面对这一境况，原来本应通过用户“先试用后付费”来获取收入的作者们，被迫开始向另外一些创新的方向发展尝试。那就是转换“买单者”的角色。

在传统的共享软件营销模式中，“使用”和“付费”的施动者是一体的，都是购买软件的用户；但在诸多创新的模式中，二者的施动者开始发生分离。在较简单的模式中，大部分消费者永久免费地使用一种软件产品，少数消费者会为相关的另一种产品或服务而付费，最简单的例子是各种软件的“免费版”和“专业版”，某种程度上，免费版是为专业版铺设销售道路；不少作者在主页上公布的免费软件有时只是为了给收费的共享软件带来流量，增加可能购买的用户基础人数。在更复

杂的模式中，“付费”者完全由第三方买单者替代，而普通消费者的“使用”则看起来似乎完全免费，但实际承担着第三方买单者另外的商业价值实现，例如通过软件安装插件（没错，就是你所熟悉的所谓“流氓”行为），或被动接受软件所带来的广告，如一些软件界面上的文字或图片广告链接。



买单人从消费者变成了第三方

更具体来讲，“平台化”和“社区化”成为这其中最为典型的两种新模式。由于共享软件变成完全免费，那么软件本身存在的唯一意义就是尽可能集聚使用者，“有人的地方就有江湖，就有市场”，足够数量的使用人数便可开展其他商业化运作。如果软件作者直接通过软件本身实现第三方买单者的商业价值，例如在软件上做广告链接，一般可将其称之“平台化”；但若是进一步在软件所聚集的用户基础上，建立新的网络社区，则可在社区之上寻找更多赢利模式，这种模式大概可称之为“社区化”。不少软件可能会同时使用两种模式，使得二者之间的界限不那么明显。但无论是平台还是社区，都是尚在探索之中的模式，它真的能带来赢利吗？它真的适合每一个软件吗？难道每一个共享软件作者都需要承担那么复杂的市场运作任务吗？但不管怎样，探索的脚步已经走出。

二 探索中的国内市场 “免费”的圈地运动

事实上，对于软件的免费化，中国的软件用户一点都不陌生。早在2002年，博大即以1200万天价收购了张小龙的免费软件Foxmail及其团队，虽然事后很多人在猜测这笔钱究竟以什么方式给了张，张是否如大众所想象的那样获利（张小龙在收购后成为博大副总裁，但据称其在公司的股份并不多），但这毕竟是开了免费化赢利的先河——还在2000年的时候，张小龙就一度想把软件转手给朋友，因为从中获利甚少，作为一个拥有200万用户的软件，这曾让许多人感到悲哀。2002年时，Foxmail用户已近400万，品牌价值很高，然而在加入博大之后的运作中，这款软件的后续发展反而是快速淡出用户的视线，在很多用户的系统中，微软的Outlook迅速取代了久久不曾更新，即使更新也明显乏力的Foxmail。2005年，Foxmail团队再次被收购，但这次的东家已变成腾讯，他们希望能借Foxmail团队的力量帮助发展自己的QQmail服务及相关软件。而时至今日，Foxmail已离我等人远矣。

Foxmail 6的官方主页非常简单，论坛则直接指向QQ网站的相关服务

可以说作为一个孤例，Foxmail免费化之后的商业运作并不成功。然而近些年来随着互联网基础服务免费化的进程，“眼球经济”的概念深入人心，于是一时之间平台化与社区化的概念风生水起。在这个过程中，最老牌的共享软件“超级兔子”“Windows优化大师”及“网络蚂蚁”纷纷上妆变身，走向各自的免费化道路，而许多新生的软件，更是直接走向免费化营销的道路。微软首席执行官鲍尔默曾说过一句话：“Software will be free and come with advertising（软件将跟随广告模式变得免费）”，而在中国，由于存在着更为庞大的用户群，某种程度上将使得这种效应更加被放大，如此并不难解释这来势汹汹的“免费”潮。

1. “兔子”与“大师”的今天

作为两款顶级的系统优化软件，“超级兔子”和“Windows优化大师”曾一度令许多人自我感觉很“大虾”，甚至成为会“摆弄”计算机的一个标志。因此这两款软件的赢利模式变更，对整个共享软件行业的从业者产生了重大冲击。

2000年时，“超级兔子”的作者蔡旋和Foxmail的张小龙一样，一度想放弃自己的得意软件。他于1998年底开发的这款软件，一开始就采用共享的方式进行销售。至2000年，“超级兔子”影响力已经非常广泛，很多“电脑高手”都会备一套该软件，以应不时之需。但由于盗版与破解的存在，使得作者并未从中获取多少利益，2000年之后，蔡旋一度停止该软件的更新长达一年。2001年之后，笔者曾在一家杂志社工作，碰到来做广告的蔡旋，此时软件已重新更新，并开始采用媒体广告推广的模式来进行营销，然而效果仍不理想。转机发生在2006年左右，当时蔡旋建立了导航网站“好看123”（http://www.haokan123.com/），以此网站为中心的新的运营模式以及收入，使得蔡旋的软件事业有了新突破。从2005底的7.5版，超级兔子全面免费，之后紧跟着开始在软件界面中宣传“好看123”。对于之前的共享软件历程，蔡旋本人曾有这样的总结：“共享软件可以作为一种尝试，但相信如果仅仅在共享软件的道路上走下去，是不会有太好的结果。”作为共享软件业的领军人物，这样的结论不免让人沮丧。但在“好看123”的发展中，超级兔子广大的用户群功不可没。现在，蔡旋的团队仍在继续坚持包括“超级兔子”“快乐影音”“升级天使”“硬件天使”等一系列免费产品的更新。笔者估计其中的“升级天使”很有可能会成为一款核心赢利产品，在许多其他产品中都包含有该产品的捆绑。在另一方面，2008年中据传“好看123”被“114la”网站收购，但目前来看，这应当是一个导向服务的购买，二者仅在导

“超级兔子”团队现在拥有多款软件（请注意页面上方和右侧）

航页面的“收藏”一项达成合作。

相比于“超级兔子”的悄然嬗变，“Windows优化大师”的免费之路则显得热闹许多。鲁锦于2000年初开发了这款软件，与蔡旋所评价的状况不同，鲁锦一直认为这款软件给他带来了不错的收入。根据以往的媒体报道，发布后不久，优化大师的月销售额就已过万，至2001年时，更是上升到了3万元，到了后期，有媒体报道，其年销售额甚至上升到百万元级别。这些报道中是否存在水分，笔者不得而知，不过这使得2007年夏季，优化大师被成都共软网络科技有限公司以千万级别的资金收购，显得并不算太突兀。优化大师被收购之后，采取了标准版免费，而专业版收费的营利模式——当然这只限于简体中文版。事实上，他们很快推出了繁体中文版与英文版，在这些版本中，并不存在免费版与专业版的区分，而是完全传统性质的收费共享软件。据当时的计划，还有日文版也在筹备中，但是一年过后，这块市场并未打开。优化大师仗剑海外的选择，给业内带来了新的沉思。因为对应的是国内市场，高达4000多万台的装机量，将以什么样的方式打开赢利之道，至今尚无明确消息。但新近一些版本已开始捆绑QQ拼音输入法及GameHall游戏大厅，甚至一度有版本进行无提醒强制性安装，在遭到用户强烈反对后才改为可选安装，这些事件透露出的一些信息难免令人有些担忧。

“Windows优化大师”的英文版，试用免费，购买付费

2.快车与迅雷的下载之旅

中国出品的下载软件一直是世界软件市场上的奇葩，从早期的NetAnts（网络蚂蚁）、FlashGet（网际快车，最初英文名JetCar）到中期的Net Transport（网络传送带或影音传送带），再到后期的迅雷与Orbit Downloader，一直在市场上拥有广大的用户群，不过下载软件们在免费化运作中的故事则各不相同。

网络蚂蚁与网际快车同时诞生于1998年，但“蚂蚁”的作者洪以容在2002年将软件更新到1.25版时突然选择放手，此后网际快车几乎成为用户必备的下载软件。根据统计，由候延堂开发的这款软件在2008年所拥有的全球用户数量已达1亿2千万之众，语言版本更是超过66种，确实是下载软件中的翘楚。2006年3月，网际快车被ZCOM收购，并被改名为“快车”，收购之前，它主要采取共享注册与广告软件（未注册者）的双重赢利模式，收购完成后，简体中文版完全放弃了这种模式。由于ZCOM本身是一家知名的电子杂志发行平台商，因此完成收购后，快车被并入到这种商业模式中，一个名叫“快车网”的资源平台（http://www.kuaiche.com/）被建立起来。用户在快车中可直接搜索到快车网上的影视、软件、图片、电子杂志/小说及游戏等多种资源，并进行下载。不过，标准版的快车实际上应当归入到“广告软件”的类型中，菜单之下即为广告条，但时

上海大学 成就你高薪之路！
招生公告
三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班
上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画产业发展迅速，盛大、第九城市、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。
国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，引进国际先进的游戏影视动画教育经验，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第29期），有关事宜公告如下：
招生计划：
三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养及动画理论，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏建模、游戏贴图、游戏动画、影视片头动画、影视特效、后期制作与栏目包装、动画与音效合成等专业技能。
游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：系统学习C++网络游戏设计语言、JAVA手机游戏设计语言，掌握游戏编程方法、技巧和经验，了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计等知识，全面掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的能力。
视觉时尚设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养全球顶级视觉时尚设计理念，全面掌握专业策划、文案、摄影、平面广告设计、影视包装视频制作、室内装潢设计、建筑效果图制作、展会设计与效果、建筑效果表现与动画制作能力。
证书：完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加上海市紧缺人才计算机CG创意设计岗位资格认证、Maya和3ds max官方认证考试。
就业：成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑、会展制作公司就业。

详情请登陆：www.cia-china.com
上海大学CIA嘉定校区：021－62539082
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室
CIA人民广场校区：021-63500756
报名地址：上海市贵州路189号2号楼5楼

最新标准版快车初次打开时的截图

至今日，似乎人们已不如当时这种模式刚出现时所表现的那样反感。此外，如果愿意，用户也可下载精简版的“迷你快车”，该版本则属于真正的无广告免费版。

迅雷自2003年进入市场后，在下载软件市场上可以说是完胜网际快车。它的下载模式从一开始到现在，所受到的来自各方的批评与争议从来就未停歇过，从链接盗用下载（P2SP）到电驴吸血再到资源盗版，一直处于舆论的顶峰。这些争议的焦点一致集中于——资源的提供方并未能因此获益，虽然用户可能获得很好的下载体验，但长期以往，必将使得优秀的一手资源萎缩，清流断源——也许现在看起来似乎境况还不错，但逻辑上的判断是，如果没有迅雷，可能会更好。但不得不承认的是，它确实已成为当前国内用户量最大的下载软件——这可能听起来有点悲伤，但这就是富有国情特色的路径，迅雷并未因技术上对业界其他同行的损害而受到阻拦，而是完全享受了用户激增所带来巨大利益。用户群的数量给迅雷带来了多笔投资，目前迅雷已建立了综合软件界面广告、资源门户及InMedia网络视频平台等多方面的赢利模式。然而就对共享软件产业的影响而言，这个结果可能不是大多数人愿意看到的：难道我们都要这样做才能赢利？

3.奇虎360的启示

奇虎360安全卫士与上面所提的迅雷一样，并非共享软件出身，不过它对中国共享软件产品的创新探索却给出了重要启示。无论周鸿祎本人以及360安全卫士具有怎样复杂的背景出身，但这款软件确实是第一个明确提出“平台化”和“社区化”概念的产品。截至2008年12月底，360安全卫士累计安装量近2亿，覆盖中国网民60%以上。在这个庞大的用户数字之上，360开始在自己的软件产品中推荐“装机必备软件”，并与各软件厂商达成合作协议，对其进行推广（“平台化”）。同时，依托产品，360建立了自己的安全社区，一跃成为安全类软件中不可忽视的力量。将“360”建立成系列品牌的动作也在进行中，安全浏览器与保险箱相继问世，使得产品线更长。在不久前的“2008IT两会”中，360安全卫士获“最具价值项目奖”，之前其亦多次因良好的发展潜力而获奖。

360安全卫士中的“装机必备软件”

然而这只是从盗版死角中冲出的一缕光线，甚至某种程度上，360反而助长了用户认为“软件就应当免费”的心理，使得收费的共享软件更难打开用户钱包。一款软件要依据免费成为广告平台、要发展为社区，所不可缺的是前期的巨大投入，无论是金钱还是精力，并且它还必须满足条件：这要是一款用户量极广的产品（前面提到的优化软件、下载软件亦是如此）。那么这并不是整个共享软件业的福音，更不是每个共享软件作者都可实现小小梦想的康庄大道。

三 走向海外 另一个精彩世界

在以上“免费化”的样板中，我们既看到了惊奇，也看到了怀疑。很显然，这样的途径很难成为每一个共享软件的出路。并且我们很容易推理到，在免费化的浪潮中，极易出现“一将功成万骨枯”的可怕境况。因为一个免费软件占领了市场，几乎同类的所有收费软件都将受到极大冲击，从表面上来讲，这似乎对用户有利，但若放长眼光，这可能会影响整个行业的正常发展，“一花独放不是春”。正是如此，国内的“软行天下”（http://www.sharebank.com.cn/）、“网路中国共享软件注册中心”（http://www.softreg.com.cn/）等遵守传统共享软件销售方式的软件代理注册机构，依旧有存在的必要和发展的可能，也有一批共享软件作者仍然坚持非免费化的策略。事实上，中国这片市场的潜力人尽皆知，被等待的只是方法、机遇和耐心。不过，更多人在等待之中选择了另一条途径，那就是走向海外销售的精彩世界。

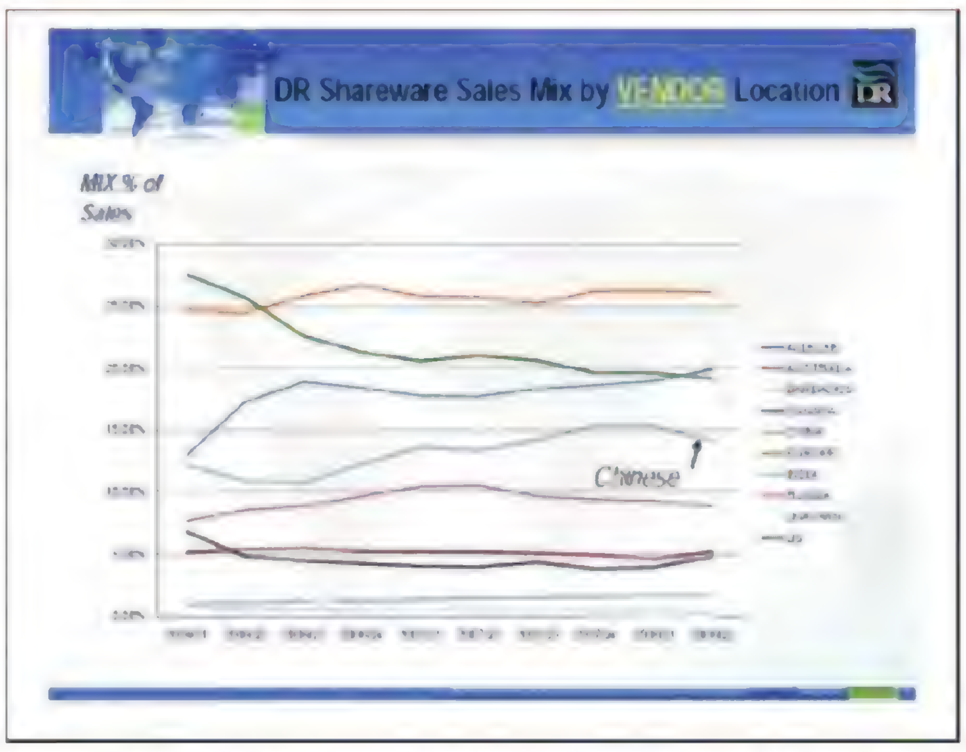
MP3 CD Maker的界面，就是它成就了周奕那辆成为传奇的宝马车

这个世界有多精彩呢？周奕的事例可以用来作为说明。周奕自1991年开始在中关村做软件开发，他当时在DOS下开发了一款排版软件“理德排版软件”，市场反响还不错，但由于盗版的存在，销售额只能勉强冲抵市场成本，根本提不上“赚到了钱”。1998年，周奕写了一款将MP3文件刻录成CD的软件“MP3 CD Maker”，简单的功能并没有让周围知晓的人有什么触动。然而这时周奕做了一件改变命运的事情，他找到国外最大的软件下载站点www.download.com，给其中50个流行的共享软件作者依次发E-mail，信的内容大概是：“我是个共享软件的新手，想请教您做共享软件赚钱吗？一年赚1000美元、5000美元、10 000美元，或者是更多？”

答复非常令他鼓舞，所有的作者回信都说赚到了钱，虽然多数没有透露具体数字，但部分人提到他们根本不需找工作，还有人说，他们还得雇人为他们工作。周奕将美国的平均生活水平所需金钱换算成人民币，认定这是一个值得探索的领域。他放弃了在国内不理想的销售市场，开始在国

外推广“MP3 CD Maker”。在推广销售的过程中，他发现国外的共享软件行业已经有完整的服务链条，诸如销售额结算、汇款等都有专业公司做代理。很快，周奕的努力就获得了回报，到2000年，他的月销售收入已超过5万美元，没多久，他给自己购买了一辆宝马车。

令人敬佩的是，周奕无私地将这段经历与国内程序员进行分享。第一批程序员涌入该市场后，其中不少人“借鉴”了周奕的软件开发方向，引起市场的同质竞争，这使得周奕的收入大幅下滑。但他本人表示，从来没有后悔这样做。



在中国共享软件国际论坛2008会议上，Digital River所展示的软件生产商数据

跟随周奕一起走向海外市场的中国共享软件作者与公司中，取得更大成功的大有人在。实际上，来自中国的程序员，已经越来越成为世界软件市场的一股重要力量。在中国共享软件联盟（CNSW，http://www.cnsw.org）与国际最大的共享软件代理商Digital River举办的数次会议中，Digital River的相关负责人都展示了其平台上共享软件作者的来源分布，从这些数据中可以明显地看到，中国程序员的所占比例正在快速上升。在最新的2008年数据中，来自中国的共享软件作者，最多时占领了平台销售的15%份额，中国已取代俄罗斯，成为仅次于欧洲和美国的第三大共享软件生产国。

与此同时，一些国内的个人和公司还开始用另外一种身份参与这个行业，那就是联属营销（Affiliate）。通过对自己选定的软件进行推广，例如建立下载网站、推荐网站，从软件的销售额中分得收入。而更多的程序员通过参与海外共享软件销售，开始反思自己的思路，将大部分的精力转向销售和推广，不少程序员开始在编写程序之余，阅读与学习市场营销的知识，并将其应用到自己的推广之中……

毫无疑问，这些经验的积累，未来都将反过来影响到国内市场的建设，现下所需要的、所期待的，或者只是国内时机的成熟，但这也一点也是最难预测的。国内市场路向何方？或许大家都在探索，但最后的揭秘只有留给时间来给出。

国外共享软件市场经典案例：Nick Bradbury和他的软件

Nick Bradbury开发过3个著名软件：HomeSite、TopStyle和FeedDemon。只要你关注与网络相关的软件，就一定会知道它们：HomeSite是当年最著名的网页制作软件之一，TopStyle是CSS样式编辑器中的翘楚，而FeedDemon则是知名的RSS阅读器。这3款软件全部以共享软件形式发布，但最后全部被商业公司收购。Nick的神奇之处在于，这3个作品在推广过程中，都直接面临强大的商业软件竞争，但却无一例外地胜出。

Nick生于1967年，1995年他开发了HomeSite。当时很多软件公司都开始制作自己的网页制作工具，其中也包括微软在内。然而有意思的是，大家不约而同地选择了“所见即所得”（WYSIWYG，What You See Is What You Get）的设计思路，将代码设计隐藏到页面图形元素的组合之下。Nick本人的眼光第一次展现出与众不同的光芒，他敏感地发现了这一大环境下的另一需求，那便是基于网页设计的复杂性，许多人都希望在所见即所得之后能更精确地控制代码，于是他扩展了自己的另一想法“所见即所需”（What You See Is What You Need），制作了一款完全基于HTML代码控制的软件，这便是HomeSite。这一创新征服了许多用户，赢得了广泛的市场。

1998年Nick离开Allaire之后，开始了TopStyle的创作。TopStyle的初版，全部重心都在于CSS（Cascading Style Sheets，层叠样式表单）。尽管CSS的概念早在上个世纪70年代就已出现，但各种技术乱战一直不曾停歇，直至1996年，W3C才组织了各方力量，统一发展出一个官方版本。但在这之后CSS的发展开始急剧加速，仅在两年后的1998年5月，CSS的第二个版本就再度面世。当时的网页编辑软件的情况是，基本上没有任何一家对CSS的如此发展做出反应！所有的CSS编辑都只能借助于纯文本编辑。于是TopStyle成为了第一款支持CSS编辑的软件，很多第一次用到它的用户都为其功能感到惊艳，自此爱不释手。

不过Nick的最后一个软件FeedDemon所面临的情况则稍有不同。FeedDemon的第一个正式版发布于2003年底，这回Nick所面临的新规范是RSS。当时市场上的桌面RSS阅读器并非空白，包括NewsGator、Feedreader等一系列软件已先于FeedDemon出现，并且其中一些软件还为免费发布。然而Nick深厚的技术功底起了关键作用，在2003年中，尚处于测试中的1.0版FeedDemon已在功能和可应用性上完胜同类软件，之后，尽管是以收费共享的方式打入市场，FeedDemon还是稳固占领了RSS桌面阅读器的市场。

纵观Nick十数年的软件设计与营销经验，对于新技术的敏感与掌握，及对细分市场的策略把握，十分让人信服。同时，他长年来一直坚持不懈地以博客（http://nick.typepad.com/）为阵地宣传自己的软件，将自己的博客打造为客户支持的一部分；他还积极利用新闻组、论坛等方式对积极的客户进行奖励，以达到扩展客户群的目的……总之，Nick在共享软件上的极大成功是一个集成了众多复杂因素的结果，值得每一个准备或正以共享软件为生的独立开发者学习与深思。

Nick Bradbury的博客

大朱爸爸与小朱儿子系列之 热血青春话模型

■北京 朱爹地

“爸爸爸爸，快起床啦！”

“臭小子你瞎闹什么，难得一个周末还不让我睡懒觉，还捅我鼻孔！”

“我一个人玩好没意思哦，爸爸陪我玩嘛……”

“你一个人？你妈呢？”

“她出去洗头、烫头、做面膜了。”

“女人哪，事还真多……”

“哦对了，妈妈让你把书房打扫一下，擦擦桌子上的烟灰，扫扫地上的瓜子壳，再把垃圾筒倒了……”

“还让不让人活啊，我看看去……这不是挺干净的嘛，呃，是该打扫一下。不忙，先开了电脑听个MP3。”

“爸爸，这是什么玩意，好像是一艘船嘛，真脏，扔了吧！”

“别乱动，这可是你爸爸年轻时候最爱玩的东西——拼装模型。”（图1）

“这船可真难看！”

“你在怀疑你爸爸的手艺？这艘船买的时候正好快要和你妈结婚了，所以装了个八成就放这了，后来没时间也没精力了，就放在这里了。”

“拼装模型是什么意思？”

“模型你知道吧？说白了，就是用一样东西来模拟表达另一样东西，被模拟的称为原型，而模拟它的就是模型了。模拟大部分情况下都是将原型按比例缩小来表示，极少数也有放大的，另外还有等比例的情况。”

“不懂，不明白什么意思，什么叫比例啊……”

“真笨，像你妈，不扯比例了，继续和你说模型。模型分为静态和动态的，给你买的奥特曼啊、超人啊，那都算静态模型，而那些遥控飞机、汽车，就算是动态模型了。”

“这个我明白了。”

“真聪明，像我。而拼装模型嘛，听名字就知道了，自然是由一大堆零部件组装成的，也有静态和动态之分。拼装模型最早是一些模型爱好者利用各式各样材料制作的一种手工艺品，制作比较麻烦、费时，需要专业的工具和设备，弄不好还得懂点机械设计制造方面的知识。”

“听着觉得做起来很麻烦啊。”

“是啊，后来就出现了塑料拼装模型，上世纪二三十年代就有国外厂商在做这个，那时候模型很粗糙简单。而咱们国家是在改革开放，也就是爸爸出生没多久之后才出现了塑料拼装模型。现在的拼装模型就非常精美、精细了，做出来之后的成品也可称得上是值得收藏和保留的工艺品。不过前提是得心灵手巧。”

“我看爸爸这个船的模型就做了一半，看起来爸爸……”

“我知道你要说啥，不过这样不能完全怪爸爸，一是没时间，二是这个生产模型的厂商实在是技术不灵，很多部件比较粗糙，另外经常做着一半忽然发现部件有问题。”

“爸爸找借口嘛……”

“我才不找借口，你看看这船头，明显零件有问题导致不能拼接，看起来才这么难看。”

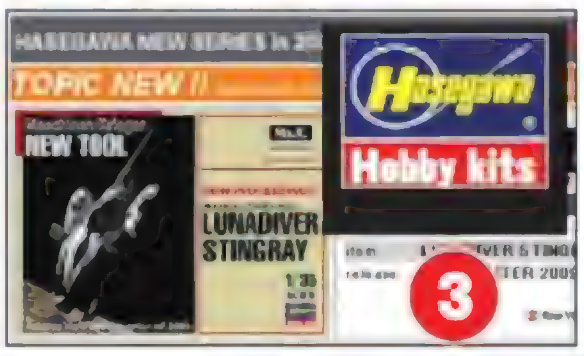
“那哪个地方的拼装模型好啊……”

“来来来，爸爸我一个一个跟你说说。”

各大模型品牌

1.日本TAMIYA（田宫），http://www.tamiyausa.com/（图2）。可以说它是模型界的“大哥大”，世界上最著名的模型厂家，产品主要有：战车、飞机、舰船、兵人、车辆、摩托、四驱车、涂料、各种工具等，拼装模型需要的它几乎无所不包。田宫产品中的战车、摩托、兵人是最受欢迎的，特别是最近开模的新版模型几乎已经是无可挑剔的了。即便是老版的东西质量也较不错。它的涂料、工具也深受爱好者的喜爱。田宫战车、兵人选用比例为1/35，这也是符合潮流的标准比例，对于场景制作者也提供了便利条件。总的来讲田宫模型质量是一流的，它在模型界，特别是坦克战车方面的权威地位是不可动摇的。但它的价格偏高，部分产品国内很难买到。

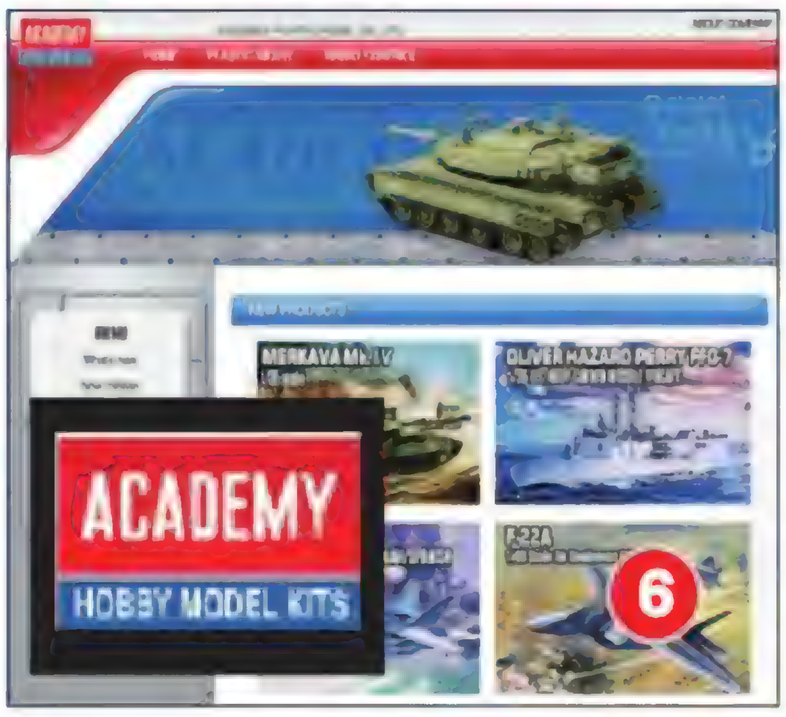
2.日本HASEGAWA（长谷川），http://www.hasegawa-model.co.jp/e-w/E-index.htm（图3）。主要以飞机为主，比例包括1/72、1/48、1/32、1/8、1/16、1/144、1/200等，但其主要比例是1/72和1/48，这两个比例是飞机的主流比例。长谷川的产品包含



型号之多、做工之精是其他飞机模型厂家无法相比的，长谷川被认为是飞机模型的权威，根据不同的做工有不同的产品系列，从而适合不同消费层次的需要。它的博物馆收藏系列飞机的结构与真飞机没什么不同，老式飞机的框架尽现眼前，让一些模型迷十分眼馋。除了飞机长谷川产品还有车辆、舰船、战车等。他的战车比例是1/72特别适合于它的同比例飞机，可惜的是这些战车主要是二战的，几乎没有现代的。它在国内市场品种不多也是它的不足之一。

3.中国DRAGON（港龙、威龙），http://www.dragon—models.com/ **（图4）**。让国人自豪的模型厂家，产品的质量相当不错，最有特色的是生产的东欧战车系列，让喜欢前苏联俄罗斯武器的爱好者得以满足，而二战的德国坦克系列也让德国迷们过足了瘾，它的兵人从二战到海湾战争都包含其中，1/16、1/9的大比例兵人模型让爱好者爱不释手。它的产品覆盖面之广填补了其他厂家产品的空白，同时，它的飞机、舰船也非常有特色。沪版产品是港版的简化版，港版中的金属配件在沪版中一般没有，港龙的部分精品在沪并没有生产，但是，上海产品公道的价格足以让爱好者十分满足。

4.意大利ITALERI（意大利），http://www.italeri.com/ **（图5）**，一个全方位的模型厂家，它的模型总会给人以惊喜，它的新模型出台之快让你难以想象，像S—37、JSF样机（车）刚刚露面模型就面市了，他的模型非常有特色，经常出一些想象不到的东西，尤其是比较特殊的、少见的型号，人们会惊叹，怎么出那么“怪”的东西。意大利的质量也是不错的，它的细节处理，像铆钉、刻线等有自己的特色，它的模型风格与众不同别有风味，有许多爱好者喜欢它。主要产品有：飞机、战车、舰船、兵人、车辆等，它的大型拖车、老爷车让车迷十分钟情。不过它在国内品种少、价格高是它的不足之一。



5.韩国ACADEMY（爱德美），http://www.academy.co.kr/eng/index_eng.jsp **（图6）**。韩国的第一大模型厂家，产品种类相当丰富，质量说得过去，价格也适中，由于韩元贬值的原因价格可能还会下降，总体来说新版的质量好于旧版。它的问题在于外观很好，可是装起来有的不是很顺心如意，有的产品准确性也有待探讨。近年新版的飞机模型制作水平之高、工艺之精细，简直让人瞠目结舌，有的品种简直让塑胶模型界的“龙头老大”日本厂家无地自容，最有诱惑力的是它低廉的价格，价廉物美是每个消费者的追求目标，爱德美的高质量、低价格正符合消费者的需要。

6.英国MATCHBOX（火柴盒），http://www.matchbox.com/home.aspx **（图7）**。于1953年创立，历史比较悠久，是车模发展初期的老牌企业之一。该品牌于1996年被美国“美泰”玩具集团收购，并选择在我国的广东省建立生产基地，但市面上的“火柴盒”车模并非全都来自中国，还有产自英国、泰国等十余个国家或地区。产品远近驰名，行销世界120多个国家和地区。火柴盒锌合金高级仿真车模品种繁多、形态逼真、色彩绚丽、结构坚固，在西方玩具界和收藏界中知名度极高，其产量和销量均居同行业首页，早期在英国本土制造的车模现已身价百倍。一些最早期的“火柴盒”车模，十部也许就能兑换一部真车了。

7.日本BANDAI（万代），http://www.bandai.com/ **（图8）**。是日本一家非常著名的综合性娱乐公司，内容涉及动画、漫画、游戏、模型等，动画中比较知名的例子就是高达系列以及舞HIME系列，玩具以动漫形象衍生玩具等商品为中心正逐步开展其业务，万代公司以其强大的企画、开发能力推出的各款精品深受孩子们的好评。服装以直销和代理大受孩子们欢迎的电视动漫造型服装衣料为经营中心开展业务，所开发的商品将各动漫形象鲜活再现，深受广大儿童欢迎。而万代公司推出的游戏卡片被日本年轻人昵称为“Carddass”，深受消费者喜爱，现在正致力于开发面向中国市场的创新产品。此外还有被消费者昵称为“GashaPon”的扭蛋玩具在日本畅销已久，其涵盖多个层面的系列商品深受各层次消费者的支持。万代于2006年度正式在中国开展此项业务。万代生产的各种科幻、动漫模型的数量之多、品种之全是世界第一的。

8.日本GUNZE（郡士），http://www.mr—hobby.com/ **（图9）**。是日本乃至全世界最有名的模型涂料与耗材的专业厂商之一，其生产的涂料几乎已经成为业界标准。郡士的模型涂料和耗材质量一般认为要比田宫的稍高一些，当然，价格也相对要比田宫贵很多。其实郡士最早是做过军事模型的，事实上威龙的二战德国三号/四号坦克系列，就是来自郡士。郡士的版件精密而

细致，但是因为过于追究精细度，造成制作费时，且关键问题是价格太高。在综合考虑了自己的市场定位后，郡士最终放弃了静态模型套件的市场，全心全意制造模型相关耗材。郡士的油性油漆特别受欢迎。因为它发色细腻，附着力强，毒性相对于国产硝基漆小得多，更因为其各类色彩齐全，可以省却调色的烦恼，所以一般做模型都推荐使用郡士的油性油漆居多。

9.德国REVELL（利华、威望），http://www.revell.com/ **（图10）**。早期音译为利华，现在有了自己的官方名称：威望。如同田宫是模型人性化的一个标准一样，威望可以称之为模型精密合复杂度的一个标准。它很多模型产品的精密度都令人叹为观止。而且近年在威望与美国Monogram合并以后，更是完全继承了后者超精密的特性。威望还有很多特别的模型，比如全透明的1/4发动机模型等，只是在国内市场上很少见到。精密的模型、时尚的环保概念，再加上威望已经在中国找到了代理，因此其性价比在中国市场上已经具有了很强的竞争性和吸引力。

10.中国小号手（TRUMPET），http://www.trumpeter-china.com/ **（图11）**。小号手大体有两个产品系列，一个是三角号手系列，商标上出现“小号手”三个汉字，属于小号手的低端产品，价格非常低廉，但是质量比较差，几乎没有什么仿真性可言，只适合当作玩具来玩。不过这些产品有些带电动机，可玩性倒是比较强的。这一类模型主要包括1/35坦克、1/700或无比例战舰1/144及1/72飞机等。另一个是喇叭号手系列，商标上没有汉字，这个系列属于小号手的正规产品线。主要包括：1/16、1/35、1/48、1/72、1/144坦克装甲车辆系列，1/24、1/32、1/35、1/48、1/72、1/100、1/144、1/350、1/700飞机系列，1/144、1/350、1/700军舰系列。值得一提的是，虽然小号手的质量跟田宫、长谷川还有一定的差距，但是很多中国自己的飞机，只有小号手生产，歼-8、歼-10、轰五、轰六、飞豹……乃至于K-8教练机。这个时候，你才能体会到，有一家真正的中国模型厂家是多么重要。目前小号手产品质量进步神速，作为中国真正自己的模型品牌，已在模型界占有一席之地，敢与港龙和田宫分庭抗礼了，其产品推出速度快、模型题材新颖，颇为受人瞩目。

11.俄罗斯ZVEZDA（红星），http://www.zvezda.org.ru/ **（图12）**。俄罗斯出品的模型大都较厚实粗糙，要做好它们得大动手术，但红星产品型号很有特色，像一些二战时期的苏军飞机都是独一份的，可目前市场价格偏高（从性价比而言），品种也不多，一般只有资金雄厚的发烧级模友购买。

12.捷克EDUARD（牛魔王），http://www.eduard.cz/ **（图13）**。与世界著名的模型公司相比，捷克牛魔王公司无疑是一家年轻的模型专业生产公司，但是由于它独特的高质量产品，使其在世界模型行业中占有重要地位。牛魔王公司运用其丰富的资料储备、精确的设计、高超的生产工艺，为全世界各大品牌的塑料模型的升级改造——推出与之相配的蚀刻片产品。蚀刻片产品克服了塑料模型受工艺及成本的限制、不能如实反映实物原貌的不足，通过替换塑料原件、追加细节等方法，为制作的模型成为一件伟大作品提供了可能。牛魔王公司出品的世界经典飞机系列，是世界爱好者追逐的独特产品，通过这一系列使人们充分体验到欧陆飞机演变史，这其中各种完美版的包装，更加适合高级模型爱好者的追求。

13.中国CCLEE（西西利），http://www.cclee-sh.com/ **（图14）**。西西利是我国发展最早的模型系列之一，几度成为由国家体育总局等国家机构举办的全国青少年模型活动的指定器材。静态拼装模型在“西西利”产品中只占很小的部分，其主打产品都是动态模型如电动飞机、电动船等。近年来该公司主要向航模发展，它出品的坦克、飞机和舰船模型质量都一般，价格比较便宜，一般商场玩具店都有出售。其主要产品有1/400、1/150比例战舰系列、大比例帆船系列、1/350比例帆船系列、1/72飞机、1/35坦克装甲车辆、1/72坦克装甲车辆、1/24民用车辆模型系列等。

14.中国ZDF（正德福）。正德福发展的重点与优势在于军舰模型，目前推出的有电动军舰系列（某些型号相当难得，且较精细）、1/48系列飞机及一些

(15)

坦克模型。总体来说质量一般，基本都在商场的玩具店销售。

15.中国FUMAN（福万）。福万可以看作日本万代在中国的分支，90年代后，由于某些原因，福万公司的模型被指为“宣传法西斯主义”（德国的装甲车辆，真实反映了纳粹十字的涂装）而遭到工商部门的扫荡，甚至还进行了集中的公开焚毁，最终导致停产。所以现在福万已不再生产军事模型，现在只生产四驱车、变形金刚等玩具，还有日本万代的高达模型，与万代一模一样，部分模型只在国外市场出售。

16.日本AOSHIMA（青岛社），http://www.aoshima-bk.co.jp/eng/。青岛社最有名的要属它的1/700水线舰船系列了。水线系列就是由青岛、田宫、富士美和长谷川四社（就是著名的“静冈四社”）共同企划的，现今已经30年。

17.日本FUJIMI（富士美），http://www.fujimimokei.com/（图15）。主力出品汽车模型，可能是先入为主的缘故，它的房车销路不如田宫。富士美的房车主要是1/24的比例，种类非常丰富，精细度也很不错。

18.法国HELLER，http://www.heller.fr/en/passat_260.htm。法国最大的模型厂商，产品全面，但价格很贵，在国内很少能够见到。

19.英国AIRFIX，http://www.airfix.com/。AIRFIX是英国历史上最悠久的制造模型玩具的制造商，诞生于1952年，价格昂贵并在国内较少见。

“这么多做模型的啊？”

“是啊，其实还有很多呢，只不过要么比较少、要么比较贵，咱们都见不到，买就更别提了。”

“爸爸，我也想玩模型呢。”

“哈，模型可不是那么简简单单就能玩的，里边的讲究可多了。刚才咱们说拼接模型有静态和动态之分，今儿个咱们只说静态的。但这静态拼接模型也有好多种类呢，比如静态拼接模型既可以分成军用和民用两大类，也可以分成地上跑的、水里游的、天上飞的三类，还可以分为物体、人物以及场景三类，还有很多很多分类方法。你像这个没装完的船，就算是属于民用、水里游、物体。而爸爸小时候最喜欢的就是组装战斗、坦克这种军事类的拼装模型。”

(16)

“爸爸，我也喜欢飞机大炮！买一个玩玩吧！”

“你想要玩模型啊，得先打好基本功，这里有个叫阿邦网的网站：http://jsmodel.abang.com/（图16），里边有些对拼装模型的介绍文章。我知道你也看不懂，就和你说说吧。”

“好啊好啊。”

“首先是选择及购买拼装模型。选择嘛，你现在玩拼装模型肯定是浪费金钱啊，所以只能买些国产的便宜货先练手，西西利或者正德福的都可以，就算做坏了也不心疼。而模型题材呢应该选择飞机之类的，二战题材或者现代客机，这些飞机的小部件相对较少，组装也简单，就算丢个小部件影响也不大。你要是买个坦克，丢这丢那，怕最后连轱辘都装不齐，要是买个直升机，真怕你把螺旋桨掰折了，这样会影响最后的整体效果，你说坦克没轱辘飞机没翅膀，能好看么？”

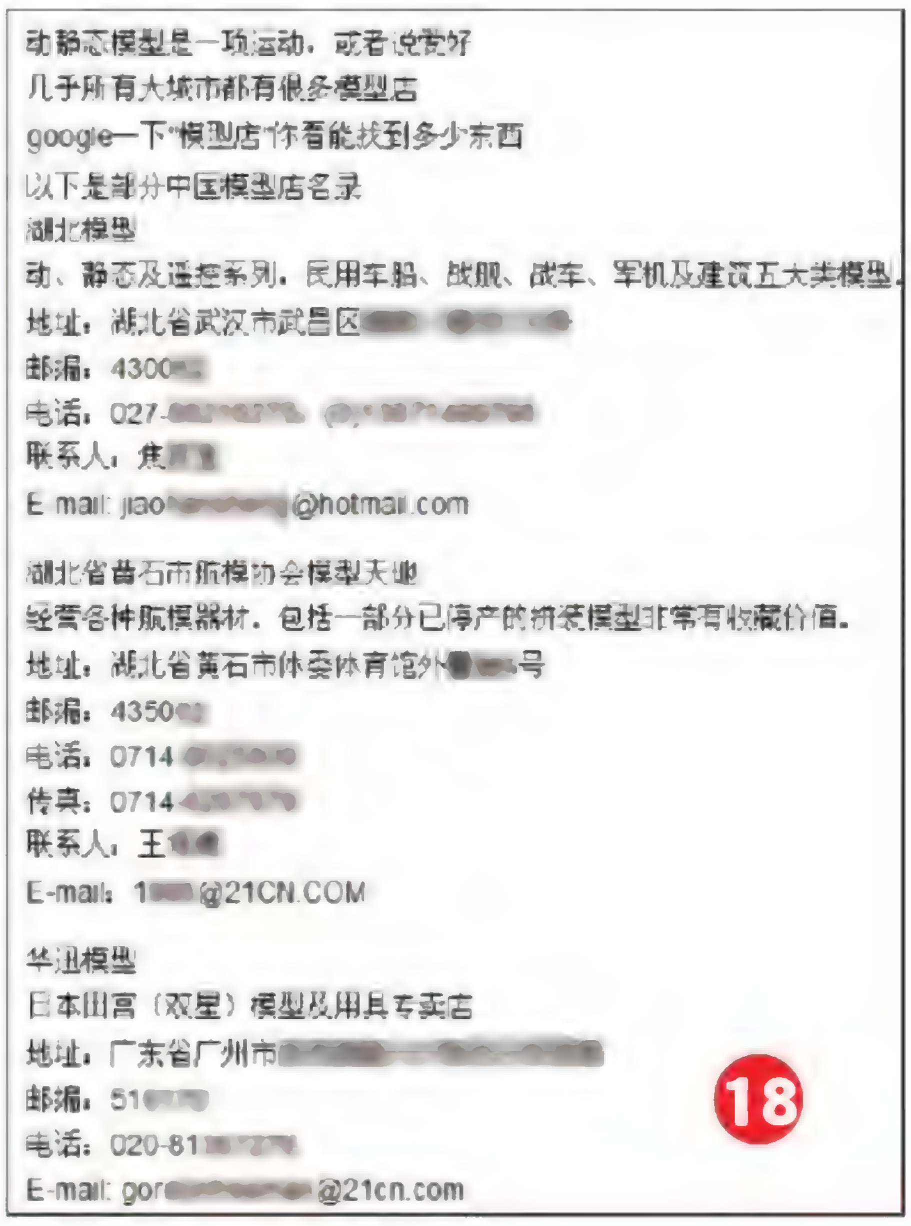
“不好看，但大船看起来蛮简单的啊！”

“船啊，你也只能装个潜艇或者航母之类的……像帆船、军舰之类，船体上边还是很复杂的。”

“哦，知道了。是不是爸爸以前也装坏过？”

“经常的，爸爸毕竟不是专业玩这个的，和你一样，瞎玩。嗯，再说这个购买，要么去淘宝之类的网上买，要么去小商品批发市场买。网上买的好处是可以买到自己需要或者喜欢的模型，还可以买到国外制作精良的好模型，缺点就是怕在运送路上压坏，所以买的时候得双层包装（http://jsmodel.abang.com/od/Base/a/buymodel.htm）。你看，以‘网购 拼装模型’为关键词搜索，能找到很多卖拼装模型的，在淘宝上也有很多。而去市场买，大部分都是很便宜又简单的拼装模型，比较适合你这样瞎玩的。再有就是专卖店，不过确实比较少，我记得和你妈妈去办结婚证的时候就见过一个，在丰台民政局附近，叫丰模专卖店（http://bj.city8.com/61873_DLXU）（图17），品种不少，有不少精品，爸爸去里边转悠了好半天都舍不得出来呢，你妈妈都生气啦！”

(17)



动静态模型是一项运动，或者说爱好
几乎所有大城市都有很多模型店
google一下"模型店"你看能找到多少东西
以下是部分中国模型店名录
湖北模型
动、静态及遥控系列，民用车船、战舰、战车、军机及建筑五大类模型。
地址：湖北省武汉市武昌区[redacted]
邮编：4300[redacted]
电话：027-[redacted]
联系人：焦[redacted]
E-mail: jiao[redacted]@hotmail.com

湖北省黄石市航模协会模型天地
经营各种航模器材，包括一部分已停产的拼装模型非常有收藏价值。
地址：湖北省黄石市体委体育馆外[redacted]号
邮编：4350[redacted]
电话：0714[redacted]
传真：0714[redacted]
联系人：王[redacted]
E-mail: 1[redacted]@21CN.COM

华迅模型
日本田宫（双星）模型及用具专卖店
地址：广东省广州市[redacted]
邮编：51[redacted]
电话：020-81[redacted]
E-mail: gor[redacted]@21cn.com

(18)

“那这个大船就是从那里买的么？”

“不是，那时候钱都被你妈妈攥着，爸爸可不敢买，这个大船还是偷偷在百荣买的呢，回来被你妈唠叨了好几天，说爸爸玩物丧志。正好，你看这里：http://zhidao.baidu.com/question/81303875.html（上页图18），就是全国比较知名的模型专卖店地址，不过也有很多是卖动态模型和动漫人物模型的。”

“这么多啊……”

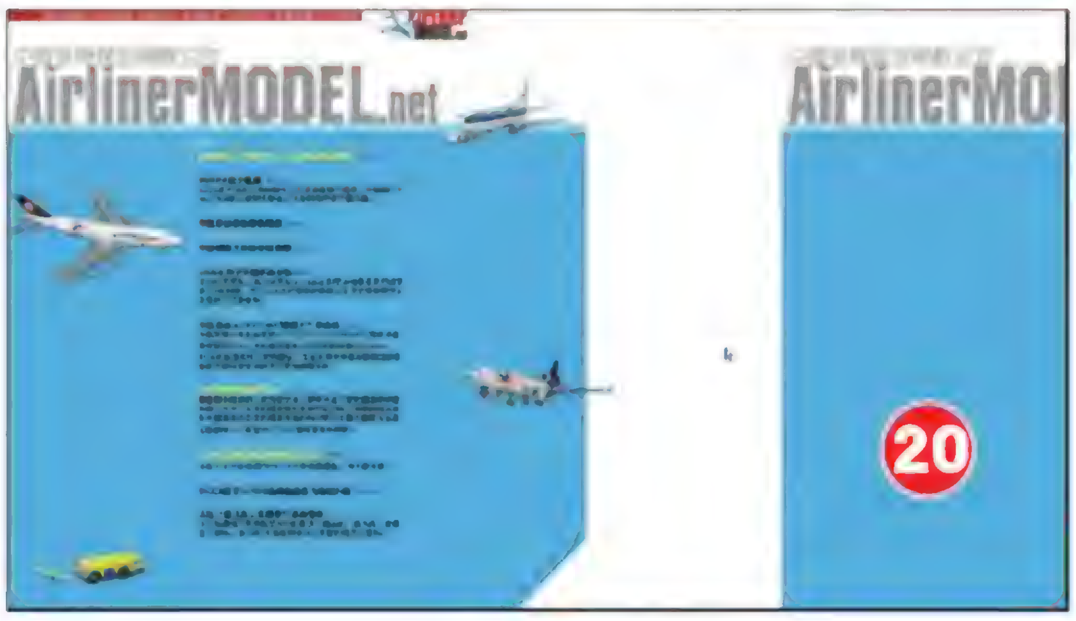
“好啦好啦，先别看了，继续和你说。嗯这个，东西拿到手后，先查看一下塑料板件，是不是缺少零件什么的，万一装一半发现少了零件可就要哭了。你看这塑料板件，这个就是零件了，托着零件的框架叫流道，流道上都印着对应零件的数字编号，按顺序看一遍就行了，还要查一下是不是有零件变形或者缺损等问题，不过一般来说现在的拼装模型都不会出现这么低级的错误了，但总要看一下。然后就是看说明书，喏，就是这个，照着说明书大致把安装顺序和安装过程搞清楚了，和说明书比对一下板件和零件，做到心里有数。”

“哦，这就是妈妈说的预习是吧？”

“对！然后就是准备工具（http://jsmodel.abang.com/od/Base/a/tool-basic.htm）。若是有钱人，工具可以购买专业的，像爸爸这种穷人，只能用生活中常见的工具来凑合，有剪子、镊子、尖嘴钳子、美术刀、小钢锉、细砂纸、胶水……”

“这么多啊，都干啥用？”

“剪子和尖嘴钳子用来把零件从塑料板件上剪下或取下，小而细的用剪子，大而粗则用钳子，零件剪下来以后，美术刀可以把零件和板件结合部的多余部分清除掉，再根据零件大小分别用小钢锉和细砂纸打磨平整，如果有条件，可以用……就是你妈妈那个化妆盒里的指甲砂纸。”



“爸爸，那好像不这么叫吧……”

“管它呢，就这个意思，看起来你也知道那是啥，那个砂纸可细啊。继续说镊子，镊子自然是用来夹小零件的。而胶水，一般拼装模型会视模型大小和复杂程度附带1到3个胶水，你看这个缩小版的牙膏管，就是胶水了。不过这种胶水有毒，而且易燃，缺点不少，用的时候需要开窗通风，专业人士一般会购买专业的胶水。”

“胶水还有这么多说法？”

“当然啦，这种牙膏式胶水一般出现在低档的普及型拼装模型中，很多高端拼装模型根本不附带胶水，需要单独购买专业胶水。胶水的名堂可多了（http://jsmodel.abang.com/od/Base/a/jiaoshui.htm），先说这牙膏胶水，属于溶剂型胶水，你想想啊，它通过把塑料溶解的办法进行连接，自然会损害零件的完整性，如果装错想要再拆开，零件必然变得像狗啃的一样，而且遇上透明零件，比如窗户啥的，像你这样的笨笨肯定会把透明零件搞成毛玻璃……还有一种就是纯靠自身粘性的胶水，这种胶水由于需要速干，所以挥发很快……”

“爸爸什么叫挥发？”

“呃……说了你也不懂，总之就是味儿很大，得开窗通风。”

“哦……要是用这种牙膏胶水装错零件怎么办？”

“装错啊，也有办法（http://jsmodel.abang.com/od/Base/a/Depart.htm），一掰二切三冻，基本就这样了。所以说啊，拼装模型在动手之前一定要熟悉零件，熟读说明书，搞明白过程，在两个零件涂胶水粘合前最好先组装一下，做到心里有数，减少错误！”

“爸爸你的表情好酷哦……”

“酷吧，总之这就差不多了，啊对，还有一个重要的步骤：上色！有些拼装模型在安装之前就要对零件进行上色，在拼装完成后还要进行整体上色。上色是个需要耐心和细心的活，其技巧不亚于拼装过程，同时也比较烧钱，所以爸爸玩的所有拼装模型从来没上过色……”

“这样啊……”

“虽然爸爸我从来没给模型上过色，但这里边的学问也是略知一二的。模型上色有三大块：一是漆，二是调，三是上。这漆也分两类，一是油性漆，二是水性漆。油性漆味道很大，有毒性，需要配合稀释剂使用……”

“什么叫稀释剂啊？”

“稀释剂……你就把油性漆当成56度二锅头好了，爸爸酒量不好，就往二锅头里兑水，就能多喝点啦。不过就算兑水，它也还是酒，还能闻到酒味，对不？”

“哦～明白了……”

“总之呢，使用油性漆上色的时候需要开窗通风，就算上完色，也需要在通风的地方晾一段时间。水性漆就没这个问题了，毒性小到可以忽略不计，而且不用稀释，味道很小。不过用水性漆上色的效果远不如油性漆，有利有弊吧，新手上路还是用水性漆合适。说完漆，再说调，也就是调色。买回来的漆有些不能直接使用，还需要进行调色，这就需要专门的调色盘和调色棒，不过这模型就算全上一个色的漆也用不了多少，所以调色盘和调色棒都比较小，可不像电视上那些画家们用的那种大家伙。最后是上色，上色一般有两种方式，要么用画笔要么用喷笔，画笔自然便宜，不过如果功力不够，上的色有可能深浅不一，军事模型画迷彩倒是正合适，但是便宜，多练习也能熟练。喷笔比较贵，操作复杂了点，一般还跟着气泵啥的，声音也大。但是上色效果很棒，均匀、自然。”

“爸爸，要是上一个色，是不是把模型放到油漆桶里也行啊？那样是不是更快更省事？”

“哈，你还真会想办法，不过你也看到了，模型用的颜色有很多，有专门的颜色表（http://www.imx365.net/bbs/thread-47201-1-1.htm），哪里这么简单只上一个色？模型上色的名堂还有很多，爸爸怕你理解力不够，也只能这么凑合说说了，这里还有个技巧介绍：http://space.taobao.com/6168b3d0aa72dc22a042275c05c8a1cd/show_blog-10314065.htm，虽然是介绍战车上色的，不过也可以借鉴。等你能真正独立拼装起一个模型，爸爸和你一起研究好不好？”

“好！”

“最后还有一个比较少见的玩意：补土，这就更专业点了。补土就是和你玩的橡皮泥差不多的东西，专门用来填补模型零件之间缝隙用的，使最后的成品看起来更和谐自然。补土用上以后还需要更加细致地打磨，不过如果没有条件或不想给模型上色，一般也用不上补土，否则恐怕更难看。”

“那咱们就用橡皮泥代替好了……”

“橡皮泥不容易干啊，而且就算干了还有裂纹，补土和油漆这类东西还真找不到合适的替代物，唉，没钱就只能干瞪眼了。”

“爸爸，那咱们赶紧买一个拼装模型吧，你边拼边教我。”

“说半天是爸爸来动手啊……可你想拼什么呢？”

“什么都想！”

“你可真贪心啊！”

“那爸爸你来选择吧，只要让我看着就行啦。”

“这样吧，我一种一种说，看你对哪个感兴趣。你喜欢看动画片，那先和你说动漫类的模型，动漫类的模型现在很少有拼装的，很多都是一体成型的模型，就是所谓的手办了，不过手办显然不是咱们要玩的。你看看这个漫网论坛的模型专区：http://www.webacg.com/bbs/forum-290-1.html，（上页图19）还有模玩论坛（http://bbs.cnmsl.net/forumdisplay.php?fid=4），大部分都是敢达和变形金刚系列，由于动漫类的拼装模型相对较少，所以人气也不是很足，从这两个模型版面是依附在动漫论坛下而非独立也能看出来。不过你那里那么多奥特曼啊变形金刚啊的玩具，对这种机器人应该很喜欢吧？”

“没意思的，还不如直接买那个什么什么手办划算，我那些玩具不怕摔不怕踩，这些买回来只能干看着，不好玩。”

“你懂啥，这叫收藏！算了，说了你也不明白。那飞机和汽车呢？你看看这个中国客机模型网：http://www.airlinermodel.net/，（上页图20）人家组装的多漂亮啊。还有汽车的，比如这个莱祺模型论坛：http://lucky-cn.com/bbs/index.asp），（上页图21）还有东晓车迷世界：http://go.carfansclub.com/，（图22）小时候你不是最喜欢在路边上看小汽车么？”

“是挺漂亮，不过爸爸不是不会上色么，要是不上色，光秃秃的也挺难看。”

22

“还真看不出来你小子倒挺明白的，飞机和汽车的确有这个问题，如果不上色，确实不太好看。你真难伺候，这里，模型网站大全：http://www.modelwin.com/，（图23）你自己研究去！”

“可是爸爸，我不认识上边的字啊，爸爸真不负责任！那要不然我和爸爸一起组装坦克好了！我最喜欢坦克了，而且不用上色一样也很威武。”

“你早说不就完了么，算了，爸爸带你看看这个网站——模型爱好网：http://www.imx365.net/，（图24）这个算是比较专业而且也比较全面的模型网站了，除了陆海空的军事类模型，也有民用类、科幻动漫类、情景类等等，甚至还有纸模型，非常全面，当然也有模型和工具的交易版面。这个网站的信息和资源相对而言已经算是比较全面的了，模型这个东西，爸爸小时候玩这个经常被你爷爷奶奶骂，说什么玩物丧志，或者败家子一类，做好的模型也被他们扔过，所以拼装模型即便是现在也不太能上得台面，就算你妈妈也不能理解啊。所以找个做得不错的模型网站也挺不容易，你看很多模型论坛都非常萧条，唉，真让人伤感……”

“爸爸小时候真可怜……”

“哪像你赶上了好时光，好啦，闲话不多说，那就按乖儿子的意思，组装坦克！我负责购买和组装，你负责向你妈妈要钱！”P

23

24

抄袭——Web 2.0时代的新流行?

■ 贵州 冰河洗剑

纵观Web 2.0时代，模仿似乎已俨然成为一种主流，国内的Web 2.0网站基本上均来源自国外Web 2.0网站的模仿。适当的模仿是发展必不可少的学习步骤，不过过多越轨的模仿就很有可能带来版权的法律问题。有一些中文Web 2.0不尊重版权而全盘克隆国外网站的行为，已经引起不少抄袭风波和版权纠纷。不仅大型网站服务如此，在Web 2.0时代的网络中，个人原创的作品也常常引用抄袭，甚至于我们每天写的博客，也逃不脱被抄袭的命运。自由的网络，让抄袭似乎成了一种非常“正常”的事情。

——诚然，抄袭是一种不道德的行为，不过反过来看，也未尝不是一种流行与知名的证明。你想知道自己的网站多流行，或自己博客文章有多少人在引用抄袭吗？茫茫网络中如何分析引用或抄袭者的来源呢？以用户体验为主的Web 2.0，也随之应对出现了许多相关的反抄袭服务。

谁在抄袭你的Blog?
——博客圈监视器Copygator

写的博客文章点击率越来越高，有人转载也未尝不是一件好事，不过许多都是全文不署名转载，有的甚至会在转载时把文中的一些相关链接和网站信息全部去掉，这未免就是赤裸裸的抄袭了。不要以为抄袭离你很远，现在聚合类的网站非常多，也许你写的博文有一天被聚合收录，然后被抄袭，这也再正常不过了。被人抄袭的感觉确实不是很好，对付抄袭者的方法很多，可以通过在博文中留下看不见的指纹、为图片加上标记、禁止复制等。不过如果有时追踪一下过份抄袭者，给他一点警告，也是一个比较可行的方法。

Copygator（http://www.copygator.com/）提供了一个特殊的博客监视服务——“Who's using your feed content?”（图1），它通过监视你的Feed内容更新，自动分析对比博客圈中的所有博客中是否有相同的文章内容。一旦发现其他博客上有与你文章相同的内容，便及时提醒你谁在抄袭你的博客内容。通过Copygator提供的跟踪分析页面，你可看到是谁在什么时间什么网站抄袭发布了你的文章。

Copygator是基于“://URLfan”网站所提供的服务支持进行博客圈Feed监视分析的，当前可分析跟踪300多万博客供稿，从建站提供服务开始到现已分析对比了1亿7千多万的博客帖子，平均每天分析50多万新的博客帖子。

://URLfan，采用Feed引用统计的网站排名服务

“://URLfan”（http://www.urlfan.com/）是一个网站排名跟踪工具（URL tracking tool），是基于博客的帖子和Feed中提及的URL来评定网站受欢迎度的一种方式（如下图）。://URLfan以URL地址在他们所索引的RSS Feed中的出现次数为主要评定依据，也可键入指定的URL在URLfan's数据库中查询其排名结果，URLfan当前跟踪285 000多个Feed。://URLfan提供的服务与Alexa有些类似，但不同于Alexa的是，://URLfan对URL流行程度进行实时跟踪，不需要安装类似Alexa的工具条，此外，://URLfan的统计数据来源于跟踪的Feed。

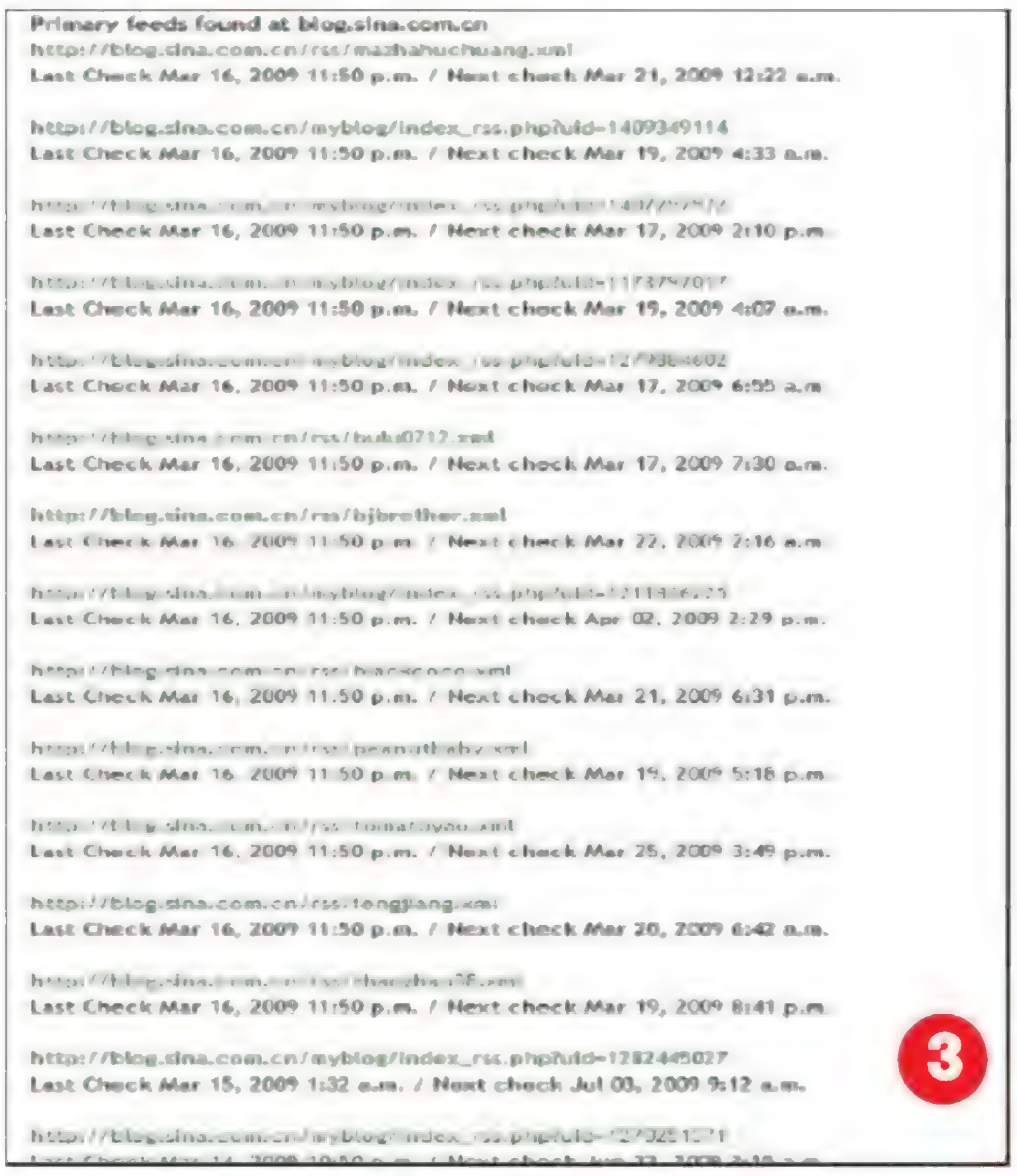
://URLfan采用的是Feed引用中出现的次数进行流行度测量。://URLfan的流行度测量方法与Google PageRank有类似的地方，和Technorati也有共同之处，只不过前者对网站排名，后者对博客排名。网站URL经常出现在在博客圈（Blogosphere）中的频率，在一定程度上反映了该网站的流行度。通过URLfan的服务，网站所有者可看到谁正在谈论或链接到他们的站点，也可通过一些数据和其他同类网站进行比较以便优化改进。对于Blog来说，URLfan更能反映Blog的流行程度。但在://URLfan的数据库中，中文Feed数据还很少，以://URLfan的统计数据来衡量中文网站是不太客观的。

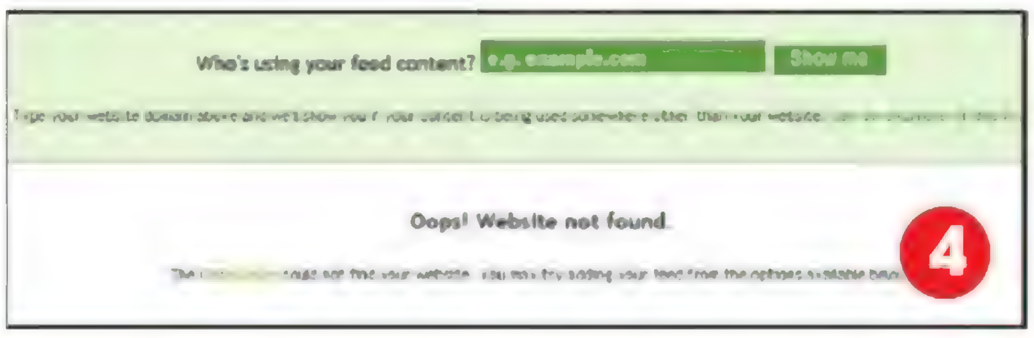
Copygator收录你的博客了吗?

要想使用Copygator监视自己的博客是否被抄袭，首先要让Copygator收录你的博客，对其时刻进行监视。对于一些非独立域名，而是由博客服务商提供的用户，则可先输入一下博客服务商的域名进行查询，看看自己的博客是否已被Copygator收录。例如笔者想查询自己的新浪博客是被收录，则可在页面中间的“Who's using your feed content?”框中输入新浪博客域名地址“http://blog.sina.com.cn”，点击“Show me”按钮，即可查看到查询结果（图2）。

在查询页面中可知新浪博客已经被Copygator收录，在右边的“Primary feeds found at blog.sina.com.cn”中，可看到当前Copygator主要监视的新浪博客Feed链接。点击“Show feed data”链接，可以展开所有被收录的新浪博客Feed地址（图3）。可看到当前已经有许多新浪个人博客被收录了，如果自己的博客地址不在其中，就需要手工添加博客到Copygator网站的监视数据库中。

对于一些独立域名的博客，在查询时可能会显示“Oops! Website not found.”提示信息（图4），说明该博客并未被收录监视，需要手工添加。





How popular is your website?

使用://URLfan查询网站的流行度排名非常简单，在网站页面“Lookup a website to see how popular it is:”框中输入你的网站地址，点击“Lookup”按钮，即可看到查询结果了（如右图）。

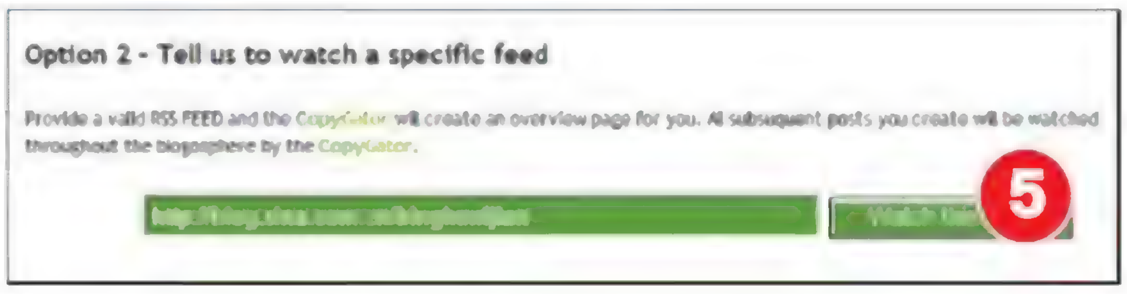
://URLfan当前排名前10位的网站：

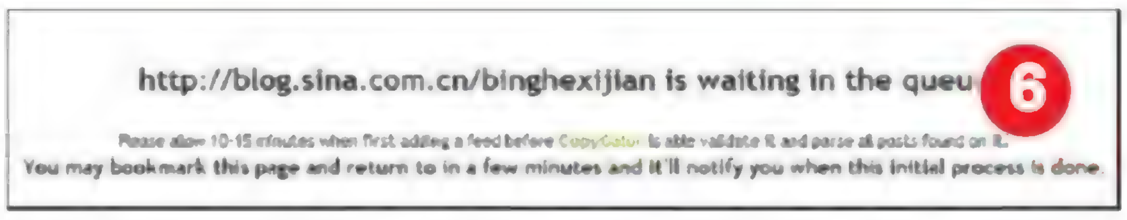
en.wikipedia.org	myspace.com
flickr.com	nytimes.com
youtube.com	apple.com
google.com	twitter.com
imdb.com	washingtonpost.com

让Copygator跟踪你的博客

将自己的博客添加到Copygator网站服务的数据库中后，博客文章才会被Copygator跟踪分析，监视博客圈中的抄袭情况。方法很简单，你可以通过下面三种方式使你的博客被Copygator所跟踪：

■第一种方法：提交Feed方式





直接提交自己博客的Feed地址，是让Copygator收录监视博客的最简单方法。在页面下方的“Option 2 - Tell us to watch a specific feed”区域（图5），输入你的博客Feed地址，然后点击“Watch This Feed”按钮即可提交Feed到网站的监视数据库中。提交后会出现如图所示的信息（图6），表示博客Feed地址正在排队等候处理，Copygator会分析博客Feed地址，并提取收录博客文章内容。可收藏当前网页，过十多分钟后重新打开或刷新当前网页，即可看到处理完毕的提示信息，说明Copygator已处理完毕成功收录你的博客，监视任何抄袭行为的发生了。

■第二种方法：为博客加上Copygator Badge标记

另外一种简单的方法，是直接在你的博客上添加如下HTML代码：

即可在博客上添加一个80×15大小的Copygator Badge防抄袭图片

标记。另外，也可添加如下的代码：

该代码添加的Copygator Badge图片标记大小尺寸与上面不同，相比之下更为大且清晰一些。

以新浪博客为例，登录博客管理页面后，点击“页面设置”，打开页面设置界面（图7）。选择“设置博客首页模块”，点击“创建文本模块”，打开“自定义文本模块”界面，勾选下方的“显示源代码”项，输入上面的HTML代码，设置一个模块标题（图8）。点击“保存”按钮，返回刚才的设置博客首面模块页面，勾选启用刚才新建的模块，保存页面设置后，即可在博客首页上看到已添加的Copygator防抄袭标记了（图9）。图示中显示的是第一种HTML代码的Copygator Badge标记效果。

如果是自己拥有独立域名的博客，设置更方便了，直接在博客首页源代码中添加上面的HTML代码就可以了。在博客上添加Copygator标记后，Copygator就会自动收集分析你的博客文章内容，记录数据后随时监视整个博客圈中新发布的博客文章，当Copygator发现你的博客被抄袭时，图标就变成红色进行提醒（图10）。该图标显示的是第二种HTML标记的提醒效果。

■第三种方法：Ping Copygator

这种方法主要是为一些具备后台更新通知的博客系统提供的，例如Wordpress之类的，让博客自动提交更新的文章内容到Copygator，而不必Copygator自己抓取分析。方法也很简单，将地址“http://rpc.copygator.com/ping/”添加到博客系统后台的更新通知列表中，以后每当有博客文章更新就会向Copygator即时通知。

有抄袭，立即通知我

当登记Copygator启用防抄袭服务后，Copygator会时刻显示博客圈，一旦发现你的博客文章被别人转载抄袭，就会立即通知你。Copygator提供了4种方式告知你Blog被抄袭的情况：第一种是通过E-mail发送进行通知；第二种是提供Feed订阅，随时了解博客文章的被抄袭情况；第三种则是直接在Copygator上搜索查看抄袭信息；第四种是Copygator Badge变成红点时，点击Copygator Badge链接即可查看详细信息。

先来看看直接在Copygator网站上查看抄袭信息，方法很简单，在Copygator网站的“Who's using your feed content?”中输入自己提交监视的博客网站域名，点击“Show me”按钮，就可以在打开的页面中看到详细的抄袭分析跟踪情况了。先不忙分析抄袭信息，这里再看看另外几种通知方式。在查询页面右侧中间可以看到“E-mail Me”“Feed Subscribe”和“Show me”几种通知方式的链接（图11）。

点击“E-mail Me”链接，在展开的输入框中输入自己用于接收抄袭通知的邮箱地址，并设置通知的频繁为每天或每个星期/月等，点击“Notify me”按钮，即可启用E-mail通知方式（图12）。Copygator会每天定时向登记的邮箱中发送你的博客文章分析跟踪信息，及时了解到文章是否被抄袭。点击“Feed Subscribe”链接，可打开Copygator对你的博客文章分析跟踪的Feed发布页（图13），可用Feed订阅器订阅该地址，及时收到文章被抄袭的通知。在“Show me”下方则显示有相应的HTML代码，添加到博客首页上，就可加入Copygator Badge图标，一旦

图标变红时即表示有抄袭情况发生，点击图标链接就可打开当前查询页面。

Who's using your feed content?
——看看是谁抄袭了你

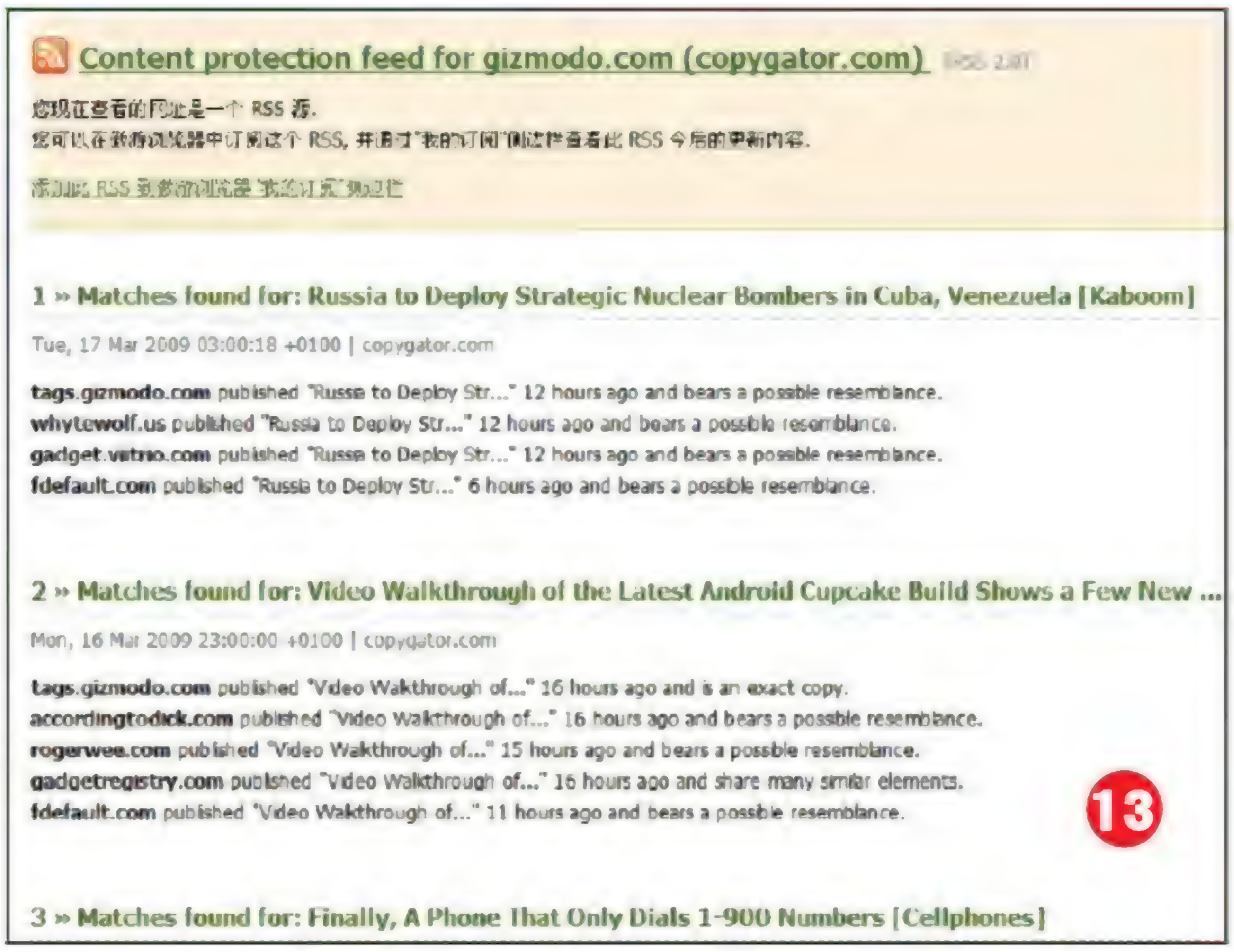
在Copygator的跟踪查询页面中，可以看到统计的文章抄袭信息，在“Listing posts published by gizmodo.com that are similar to others in the blogosphere”区域中列出了所有被抄袭的文章和抄袭者来源。

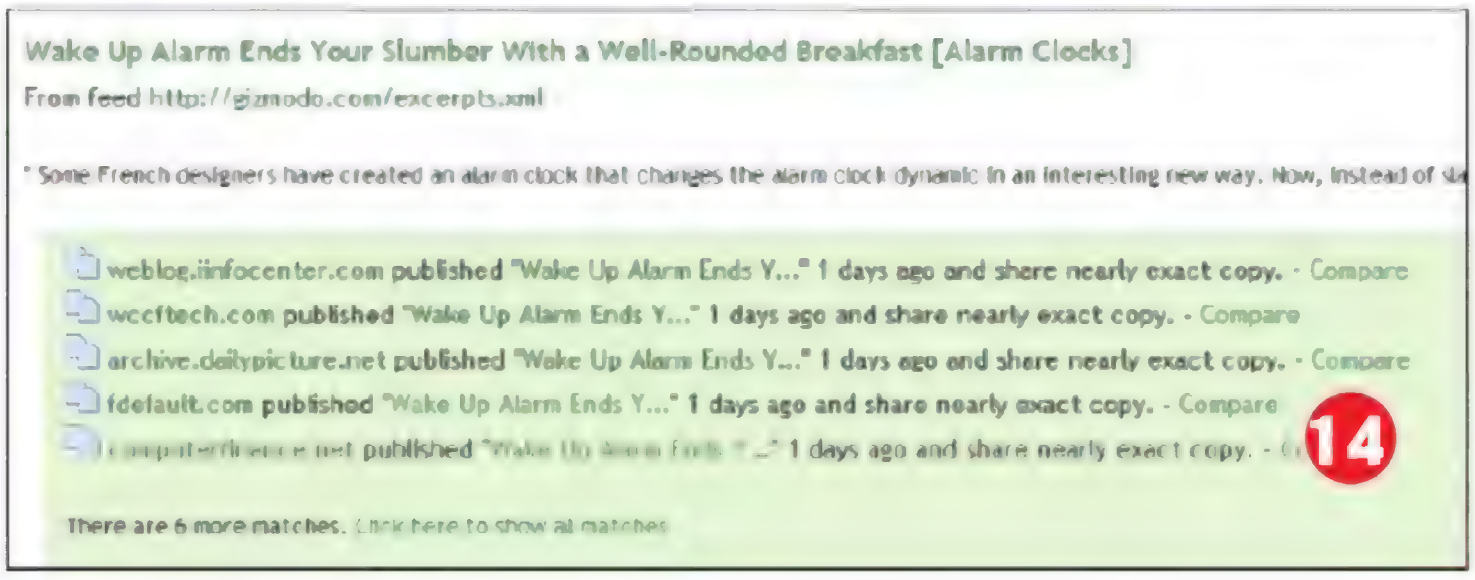
例如这里我们在查询博客网站“http://gizmodo.com/”被抄袭的情况时，看到查询信息中有如图所示的信息显示（图14）。在信息中“Wake Up Alarm Ends Your Slumber……”是“http://gizmodo.com/”网站上被抄袭的文章标题，在下方的信息列表中则显示的是抄袭者的来源和抄袭时间。例如这里显示“weblog.iinfocenter.com published "Wake Up Alarm Ends Y..." 1 days ago and share nearly exact copy.”，说明网站“weblog.iinfocenter.com”在一天前也发布了一篇新的同名文章日志。

另外还可以看到其他一些网站也发布了相同名字的文章。这些文章仅仅是名字相同巧合，还是署名的引用，又或是赤裸裸的抄袭呢？点击信息后的“Compare”链接，即可看到两篇文章内容的对比（图15）。在A框中显示的是自己的博客文章内容，在B框中显示的是同名文章的内容，在两个内容框中间是内容对比的相似度，这里显示相似度为100%。

分别点击两个内容框中的文章链接，打开对比文章内容，就可确定究竟是抄袭还是引用了（图16）。查看的结果还好，原来这个网站仅仅是引用文章，并且说明文章的来源，并不是直接不留名的抄袭。如果发现博客文章被抄袭怎么办呢？当然，Copygator不可能给予你法律的帮助，不过你可以联系抄袭者，警告一下他，许多烦人的事情就可以解决了，至少他接收到警告，在短期内也会有所顾忌，而不会再明目张胆地抄袭了。

另外，要说明一下的是，Copygator毕竟是一家国外的网站服务，因此对中文博客支持不够，许多中文博客都未收录到其中，因此对你的博客文章跟踪分析抄袭者的效果并不是那么好。不过相信随着国内用户的增多，Copygator将会更多地关注中文博客，而且善于模仿的中国互联网，也许很快就会推出相类似的服务，那时候就真正可以让抄袭者无处遁形了！





网罗天下

■北京 黑虎制造

承受力最强的男人

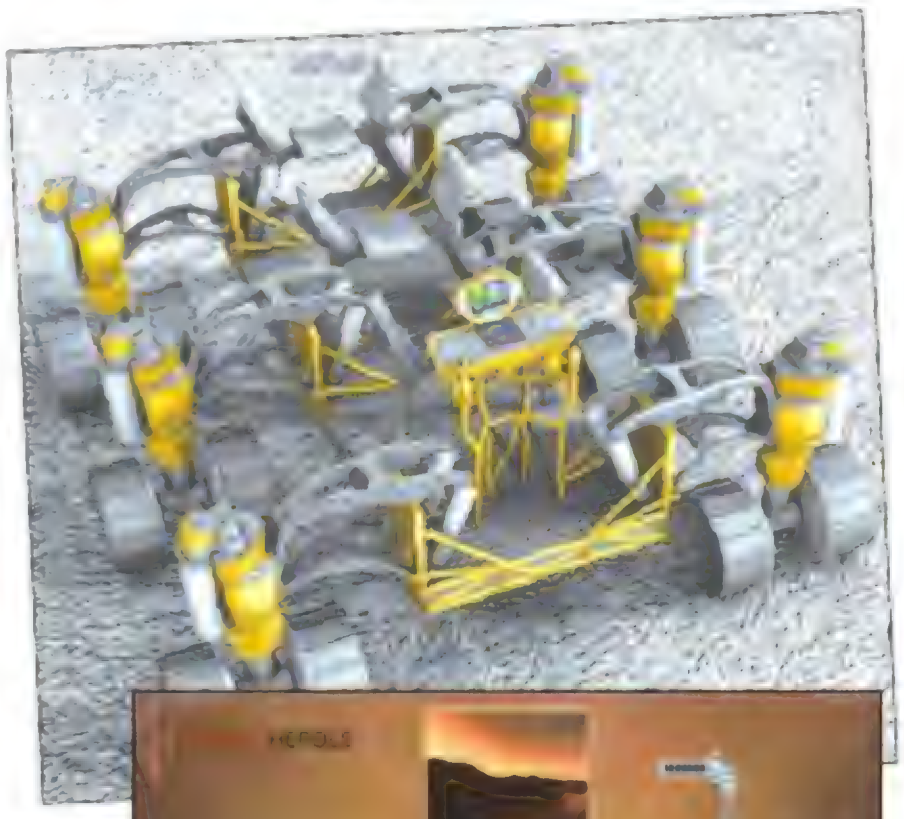
http://www.thestuntman.la/

股市大跌、金融危机、减薪四成……这一切让你压力过大了？那么让这个“承受力超强的男人”帮你分担一下吧。不过这种宣泄、暴力型的游戏玩一玩就行了，可别玩上瘾。发泄发泄有益身心健康，可是发泄过了头，可能就雪上加霜了。提供一个小秘技：可以在用鼠标点击的同时按下以下键试一试，空格、A、T、M、Z、P、L、C……其他字母也许还有更多变化，你来发掘吧。你的攻击时间只有2分钟，时间结束后，他就飞走了。不过你只要点击“重玩”，他就会被飞机上的人无情地重抛在地……

NASA开发网络游戏

http://digg.com/space/NASA_Unveils_New_MMO

谁说网络游戏只会让人玩物丧志？看了这个报道之后，你应该对游戏这个东西有所改观。不久前，NASA决定开发一款基于宇宙和太空体验的网络游戏。目前他们已经和3家游戏开发团队谈妥，决定共同推出一款名为《Astronaut：Moon,Mars,and Beyond》的网络游戏。和市面上大多数网游不同，NASA的这款作品除了培养孩子们对太空的兴趣之外，还希望通过逼真的游戏来训练NASA工作人员的职业技能。为了让这个游戏更能被玩家所接受，NASA的这款作品融合了当前很多网游的元素。来自开发团队的Jerry Heneghan介绍：“玩家在这款游戏中将扮演机器人专家、太空地质学家、天体生物学家等，和别的玩家一起组成科考小分队，一起探索太空完成任务。”整个游戏将以挑战自我、实现梦想、培养合作以及体验各种应用科学为主，让科学走进普通人的生活，让玩家除了打怪练级之外有更多积极向上的选择。不过，我想这样的游戏在国内恐怕很难扎根。



谁才是老大

http://www.youtube.com/watch?v=c7e9vpxFWcI

广告真是一门学问，我们从电视上每天播放的广告就能看出差别，那些制作精良的广告既饱含艺术美感，又能让你记住要推销的品牌（当然，恒源祥不用美感也能让你记住）。记得以前我们介绍的一个关于PC和苹果机变形金刚大战的视频吗？这次换成黑莓大战苹果了（看来苹果公司还真是众矢之的）。这个只有18秒长的广告展现出不凡的力度，画面上的黑莓一下子射穿苹果，模拟了高速摄影机下子弹的击穿效果。相信黑莓推出的触摸屏手机，在实用性上会比iPhone强，不过苹果一向不以实用见长。就如同这个广告中的比喻，你是喜欢一个大苹果呢？还是喜欢一颗冰冷的子弹呢？

被射穿的苹果

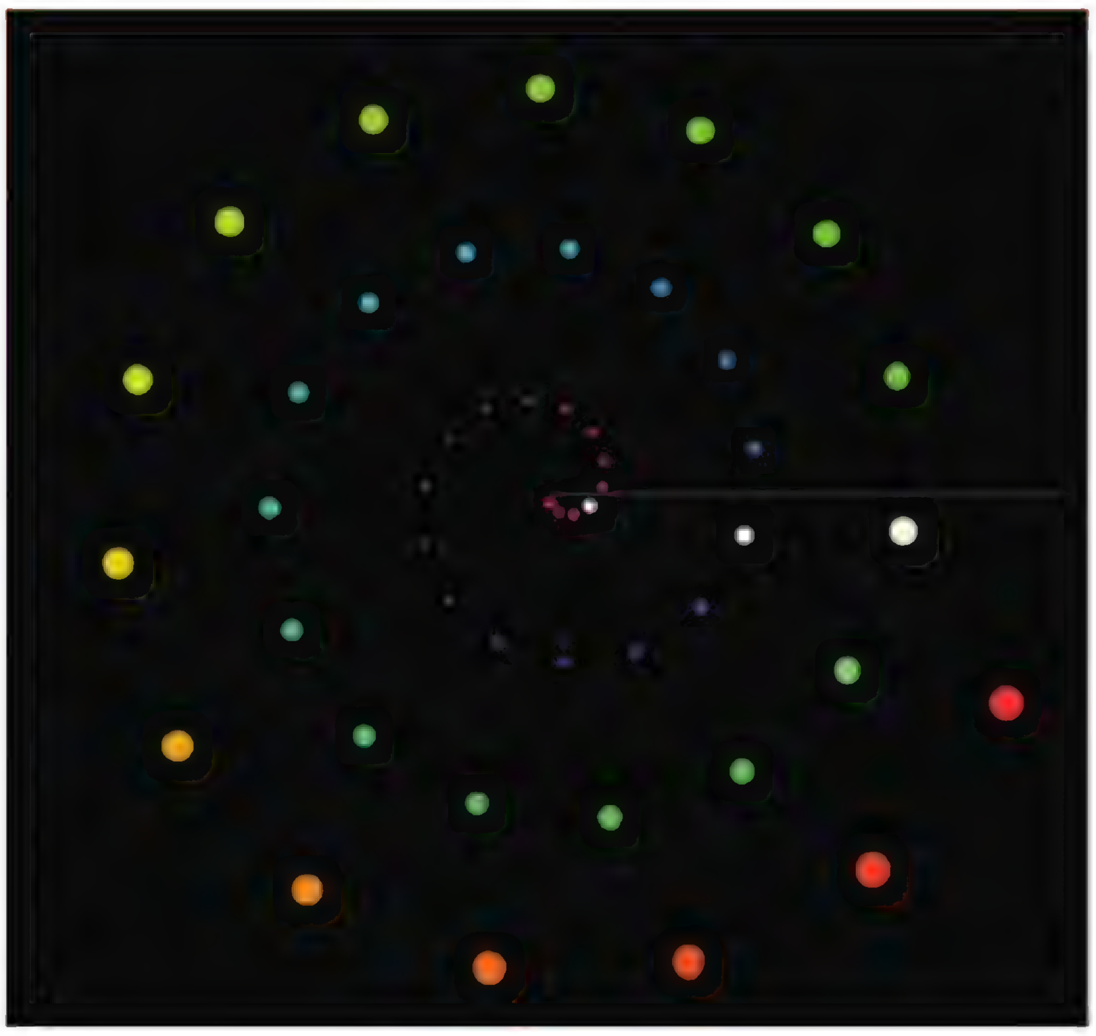
定制“南方公园”版个性形象

http://www.sp-studio.de/

一直不是很满意自己的头像，总想改改，现在终于如愿以偿。“南方公园”的一个网站提供了功能强大的头像制作程序，个性化很强，制作也不繁琐，关键是头像做得都很酷，很适合在博客、论坛中使用，推荐给喜爱“南方公园”的朋友们尝试。

你还在为失眠发愁么？请进入催眠网

http://www.coverpop.com/whitney/whitneyChromatic.swf



你还是凌晨三点才能睡去，但早上六点就成为“早起的鸟儿”么？你还在用数绵羊、看数学书、看俄文书或是酒精来让自己进入梦乡么？这些方法都已经落伍啦。网络时代，让我们上网来解决！这个网站通过音乐、点、曲线、颜色的变化来催眠你。看着看着你视线的焦点就散乱掉了。杂乱无章的钢琴曲伴音，我想也具有打散你听觉注意力的效果。很快你就会感觉到，自己两眼眼皮下垂，头向前倾，要睡过去睡过去……

呃……原谅我，我要睡过去了……

死亡游戏

http://www.thorgaming.com/games/879/game-with-death.html

这个《死亡游戏》和李小龙无关，简单讲，这就是一个关于死亡的游戏。游戏的操作很简单，用方向键控制人物的行动，空格键发射子弹。注意，在躲避对方子弹的同时还有留心自己反弹回来的子弹。这游戏当然也不会就这么枯燥，在来回移动的墙壁中会夹杂着奖励物品，红十字是恢复生命，闪电标志的是提高移动速度，圆形标志则是增加子弹的速度和射击频率。这个游戏的画风是笔者喜欢的风格，除了拥有美漫粗犷的线条外，满地骷髅的意境也分外销魂。

匪徒使用世嘉游戏光枪劫持人质

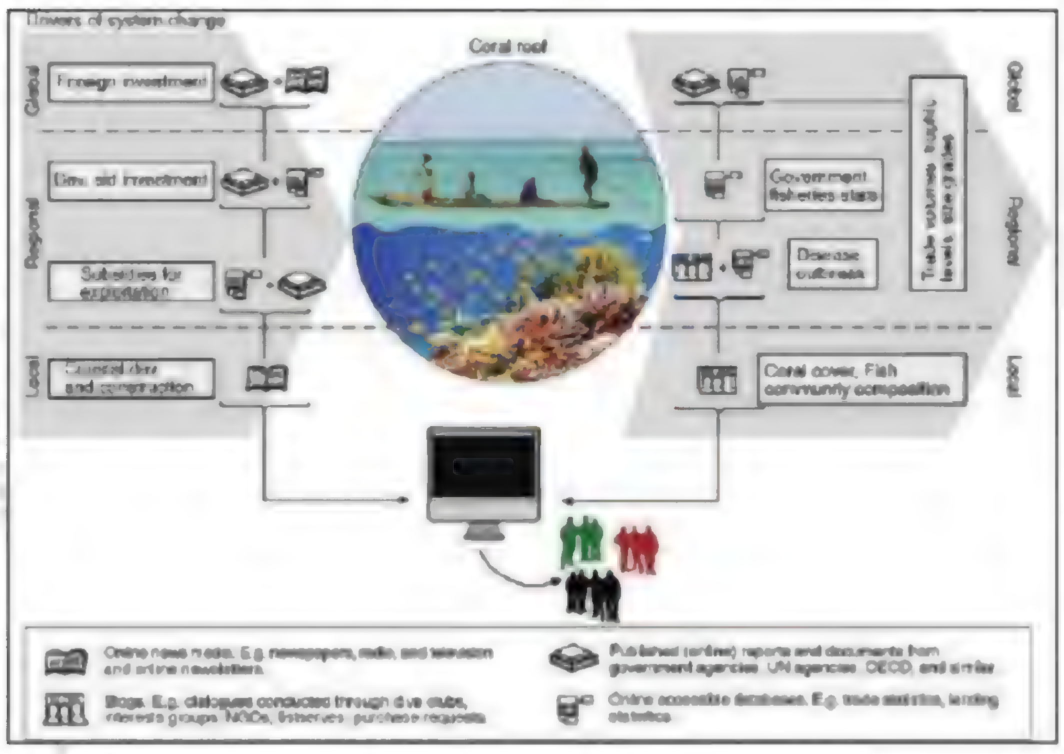
http://kotaku.com/5160608/brazilian-man-holds-woman-hostage-for-10-hours-with-a-sega-light-gun

不久前，巴西首都巴西利亚Federal District街区发生了一起囧案，一名40岁男子Gustavo因债务问题，持刀佩枪杀进了欠债人家中，逼其老母还款。警察赶来后，他情急之下将这老母挟为人质和警方对峙了10个小时。最终邪不胜正，当警察把嚣张的Gustavo抓住后才发现，他居然拿的是一把早已失传多年的世嘉游戏光枪。所以说，武器本身是无罪的，武林高手摘片叶子也能杀人，再和平的东西到了坏人手上也是凶器。但愿没有人拿这件事上纲，害得我等小民惶惶不可终日。

互联网是一个大渔场

http://blog.wired.com/wiredscience/2009/03/ecodatamining.html

“我们生活的世界，就像一个垃圾场！”摇滚歌手何勇觉得世界是个垃圾场，而英国East Anglia大学的生态学家Tim Daw则认为互联网是一个大渔场。近日，Tim Daw在一次采访中提到，在生态学家眼里当今的互联网可以看做是一个早期的“生态预警系统”。Tim 举例解释：“将如我们把互联网上的信息看作是一大堆珊瑚礁，那么这些信息的改变，不仅会改变珊瑚礁周围的鱼群多样性，甚至在足够大之后也会改变到全球海鲜市场。”Tim 说：“世界上的60亿地球人，他们的生物圈正在进行迅速的改变，在互联网之前这是很难办到的。所以科学家们希望从互联网中寻找一些可能有用的数据来发现其中的奥秘。”

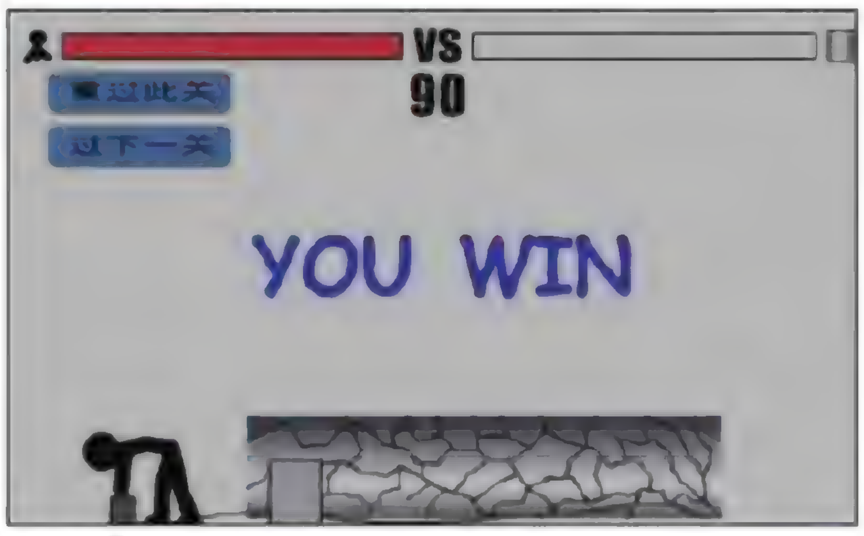


为此，Tim Daw还出示了一张生态图，我们可以在上面的图例上看到，书本表示电子媒体，方块表示文档，人表示社区博客，电脑表示数据流通。或许这张图今后真的会成为互联网的河图洛书。

小小过关斩将

http://www.thorgaming.com/games/3356/xiao-xiao-2.html

还记得当年那个做蝌蚪人flash动画的小小么？那几乎是国内flash个人制作热潮的开始。今天推荐这个小小的flash



小游戏，主要是因为它是被thorgaming网站收录的少数中国作品之一。这款《小小过关斩将》操作很简单，方法就是尽量在活动的力度条达到最高点（红色）的时候按下空格，接下来就等着看动画播放结果了。游戏内容不多，只有3关，不过制作倒是很精巧，可以看到小小制作的一贯动作风格。游戏还设置了欣赏模式，其实就是录像，可以观看你过往的游戏过程。

芝加哥大学开设海盗课程

http://www.chicagotribune.com/business/content/education/chi-talk-piratesmar18,0,3053082.story

芝加哥大学在今年3月底开设了一门名叫“文化深度研究之海盗面面观”的课程，校方称选修这门人类学课程的本科生人数创下了春季选课的记录。 但是千万别把这门课当成海盗船长实践培训大课堂。据说，在这门课上，学生们不但会研究传统加勒比式的海盗文化，更会对当下层出不穷的现代式的掠夺，如软件盗版、商业欺诈等行为进行学习。更让人向往的是，学校还为这门课安排了一次小春游，去参观 Field 博物馆“真实的海盗”展览。 虽然教授这门课的教授Shannon为了保持所谓课程的学术性而决定每周列出理论阅读计划，但这丝毫没有影响到“海盗文化课”的娱乐性。更不用说学生以学术的名义对其进行无比的热情追捧了。

发现号航天飞机上的柯镇恶

http://gadgets.boingboing.net/2009/03/18/spacebat-slips-the-s.html

大侠郭靖的启蒙老师之一，“江南七怪”之首柯镇恶先生阴魂不死，这次附到了发现号航天飞机上，试图完成飞天梦想，成为名副其实的“飞天蝙蝠”。今年3月17日，美国发现号（Discovery）航天飞机从地球起飞，并安全抵达国际空间站。这次达到空间站的除了航天员之外，可能还有一只小蝙蝠。这只蝙蝠并不是NASA 刻意带上太空的，而是在航天飞机发射时趴在了发现号燃料仓外壳上搭了个便车，跟着一起飞上太空的。不过NASA的专家们猜测这个小东西，应该很快就在升空途中死掉了（这还用猜吗？）。通过监视图片他们还发现了小蝙蝠的属性：无尾蝙蝠，左翅膀和右肩部均有伤。

微型战争

http://www.thorgaming.com/games/220/tiny-combat-2.html

类似的小游戏已经有不少了，不过我还是想推荐这个《微型战争2》。和其他手抽筋的Flash小游戏比起来，《微型战争2》抽得更快、更刺激一些。你除了要应付源源不断涌上来的敌人外，还要抽出精力瞄准空投的补给。随着关卡的推进，你将承受无法想象的压力。很多人奇怪，为什么如此单调的Flash小游戏能让人爱不释手，答案只有一个字——“瘾”。此外，游戏画面中右侧的己方堡垒残破不堪、摇摇欲坠，飘扬的星条旗成为战场上最抢眼的东西，这一切都似乎的隐喻和讽刺着现实中的状态。

叉车闯祸

http://www.youtube.com/watch?v=5ezI_LLOTVw

每次去那种巨大的仓储超市，我就会惊讶于里面叉车操作员的精准作业。他们总是能让这个钢铁家伙从人脆弱的脚脖子旁轻松掠过，而你除了吓出一身冷汗外不会受到任何损伤。叉车像辛勤的工蚁一样，把成吨的货物高高垒起，站在这些堆积如山的货物前，我总会感觉心惊肉跳。看了这个视频后我才知道，原来叉车也不是100%操作无误的，画面上那些堆积如山的货物轰然倒下时，我甚至有了一种解脱的感觉。不过，真难想象这个烂摊子该怎么收拾。

捏爆游戏

http://www.zhaoip.com/pick/sitetu/a111.swf

这是一个能勾起童年回忆的Flash游戏，我想很多人小时候都玩过这个东西。不仅小时候喜欢，即使是成年以后，每每有快递送货来，有这种材质作为包装纸的，还是会被大家哄抢，人人“扁而后快”。具体是什么，自己看看吧！

8人触摸屏

http://strukt.com/2009/struktable/

不久前，在慕尼黑Toca Me Design 大会上展出了一种名为Struktable的多人触控平台装置。Struktable是一个70英寸的巨型触摸屏，它的特点是可以支持8个人同时操作，并且每个人可控制不同的应用程序。Struktable类似一个多人操作的大型工作台，它的设计者来自奥地利Strukt 工作室。核心技术为FTIR （frustrated total internal reflection）。据开发者介绍，Struktable 表面的触摸传感器能够在同一时间内识别无数多的触摸点。它的应用前景相当广阔，除了多人工作台之外，它在电子游戏、电子乐团等领域也将有极大的发展空间。

八仙过海
——八款杀毒软件横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
贵州 逍遥

关键字：杀毒软件横向评测

互联网如大海一样，往往在平静里隐藏着危险，每个用户在新系统里首要安装的软件便是杀毒软件。众多的杀毒软件用户当然不能全都安装，因为它需要获得系统中很高的权限，彼此容易冲突。那么挑选其中一款的话，哪款最好则是大家都关心的问题，那么不妨看看我们的横向评测。其中趋势科技网络安全专家2009直到评测时仍然没有发布正式版，我们只好使用官方测试版进行评测，因此评测结果与正式版可能会略有差别，请读者注意。

参评软件

我们挑选的都是主流的安全类软件，主要为个人或家庭版，企业版或只面向企业的品牌不作考虑。微点主动防御软件由于和其他防病毒软件不同，没有自定义扫描功能，无法和其他软件进行全面评比，因此未纳入评测范围。

软件	本文简称	官方授权价格	主页
金山毒霸杀毒套装2009	金山	单用户：368元/年	www.duba.net
瑞星全功能安全软件2009	瑞星	单用户：299元/3年	www.rising.com.cn
江民杀毒软件KV2009	江民	单用户：248元/5年	www.jiangmin.com
诺顿网络安全特警2009	诺顿	单用户：299元/年	www.symantec.com/zh/cn/index.jsp
卡巴斯基全功能安全软件2009	卡巴斯基	单用户：158元/3年	www.kaspersky.com.cn
趋势科技网络安全专家2009测试版	趋势	3用户：399元/年*	www.trendmicro.com
McAfee Total Protection 2009	McAfee	3用户：310元/年	www.mcafee.com.cn
ESET NOD32安全套装	ESET NOD32	3用户：428元/年，588元/3年	www.eset.com.cn

表注：

杀毒软件的实际售价因渠道和厂商促销活动等关系有较大差异，此表中为官方提供的盒装版标准售价。

*趋势科技网络安全专家2009直到评测时仍然没有发布正式版，我们只好使用测试版进行评测，而这里我们仅提供其2008版的官方授权价格供参考。

金山毒霸、瑞星和江民都是大家比较熟悉的国产老牌杀毒软件，而诺顿与卡巴斯基则是在国际上都广为人知的品牌，趋势进入内地市场已有一段时间并取得了较好成绩，McAfee和ESET NOD32都是国外的知名品牌，虽然刚进入内地市场不久，但已获得了关注。

第一部分 功能评测——本土软件更贴心

一款软件我们最为看重的自然是功能，而此次评测的软件自然都有杀毒、自动升级、实时文件和邮件监控等大众化的功能，至于杀毒能力，我们在后文详细测试，这里只评述杀毒软件通常有的安全防护及其他功能。今年新款软件的最大特点是各自提出了主动防御和云安全方案，用于抵御未知病毒的侵害。

一、扫描——最基本的杀毒功能

杀毒软件主要会提供预置扫描内容和自定义扫描，及一些特定的扫描如启动前扫描、空闲扫描、定时扫描、屏保扫描等。

而这么多评分项目中，最值得一提的就是启动前扫描。很多病毒和木马顽固地嵌入系统中，进入系统后很难删除，最好的办法是进入临时系统如光盘、U盘等杀毒系统进行查杀，但操作较繁琐，于是启动前扫描便功能诞生了。用户中毒之后在系统启动前按键进入扫描，可清除这些病毒。

软件	金山毒霸	瑞星	江民	诺顿	卡巴斯基	趋势	McAfee	ESET NOD32
预置项目	我的电脑、内存、我的文档、移动存储设备	我的文档、可移动介质、所有硬盘、所有光盘、	我的电脑、内存、硬盘、我的文档、系统文件、我的邮件、移动存储、上网缓存文件夹	快速、全面系统	完全扫描、快速扫描	快速扫描、完全系统扫描	快速、全面	标准扫描（本地磁盘）
自定义扫描	●	●	●	●	●	●	●	●
启动前扫描	●	●	●	/	/	/	/	/
定时扫描	●	●	/	/	/	●	●	●
空闲扫描	/	/	/	●	/	/	/	/
屏保扫描	●	/	/	/	/	/	/	/
其它	/	/	/	Norton Insight	/	定制扫描	/	低消耗后台扫描
评分	4.2	4	3.8	4	3.5	4	3.8	4.2

特色产品点评：

瑞星

虽然瑞星有名义上的空闲扫描功能，但这是由用户设定空闲时间，实际上是定时扫描。

江民

预置的扫描项目最多（**图1**），令人眼花缭乱，不过其中只有扫描移动存储和上网缓存文件夹较实用，移动存储带毒是现在容易中招的途径，而网页传播的病毒通常会在上网缓存文件夹留下痕迹，做下针对性扫描也有好处。

诺顿

针对的恶意项目最多，但实际意义不大，多数用户在自定义扫描时都是全面的扫描，除非是安检性质的扫描，可设定只扫描高危关注项目以减少扫描时间。不过诺顿有真正的空闲扫描，可选择介于1到30分钟之间的一个值。如果在指定的时间段内没有使用计算机，则会检查其他预定义参数并执行“空闲时扫描”。

诺顿提供了Norton Insight功能（**图2**），该功能会自动从服务器获得信息，为其已知安全的文件标记为信任，从而在扫描时跳过，以减少扫描时间。用户可在设置中更改扫描性能配置文件：全面扫描将扫描所有文件包括信任文件；标准信任将排除“Norton信任”文件；高度信任将排除有已知数字签名或已知信任级别的文件。

ESET NOD32

ESET NOD32可将扫描选项存储为扫描配置文件（**图3**），自带详细扫描、我的配置文件、右键菜单扫描、智能扫描几种配置。在配置中可设定低消耗后台扫描，不影响用户前台应用。这样就不需要用户挑选空闲时间扫描，而后台扫描所需的时间虽然很长，但也没有什么影响了。

McAfee

提供快速扫描选项以减少扫描时间，但自定义扫描只能细致到驱动器，不能指定到下级文件夹，我们测试时稍有不便，但普通用户通常直接扫描整个系统盘，影响不大。McAfee的定时扫描借助Windows系统自带的计划任务，不过仍然实用。

二、防护——第一道防线

现在的安全软件更加偏重于防护，御敌于国门之外才是安全的保障，而且也是第一道防线。不过防护的分类有很多，大体可分为系统防护和网络防护。系统防护大约就是检查新传输到电脑的数据是否包含病毒及系统是否被恶意修改和私密信息泄露等，网络防护则主要针对网络攻击及设定网络、协议的访问规则。

1.防护

系统防护除了通常的病毒防护检测外，主动防御这个概念已提出有一段时间。由于病毒更新快，反病毒软件的病毒库更新速度常常跟不上病毒，更新后病毒已造成了很大破坏，所以这种见招拆招的模式已不够了，主动防御主要是通过程序行为判断和控制来检测未知的病毒，防止未知病毒造成破坏。

主动防御除了通过程序行为判断是否为病毒外，还包括程序行为控制和系统更改监控功能。前者可限制程序行为，如一款浏览器，可禁止其访问注册表，因此即使访问的网页被挂木马，由于权限缘故木马也无法修改注册表植入系统中。而系统更改监控有些类似但不尽相同，是在程序试图修改系统设置如服务项、注册表等时拦截并提交用户审批或按用户设定的规则管理。如一款浏览器访问了带木马的网页，而用户并没有使用程序行为控制，那么软件也会弹出是否允许修改注册表的窗口，用户就可自行判断。

网络安全防护通常是防火墙的功能，但目前的反病毒软件不少都自带防火墙软件，如金山毒霸附带金山毒霸网镖。而部分反病毒软件虽然没有独立的防火墙软件，但添加了防火墙功能，如卡巴斯基在安全页面即有防火墙项目。而还有些软件没有名义上的防火墙功能，但其自带的防护功能却也是实际上的防火墙功能，如江民的系统监控也可限制程序访问网络，这便是防火墙的功能。鉴于不少用户非常关心防火墙功能，我们单独列出进行评测。而要注意的是，这些功能很可能与前面的系统防护有重叠，因为很多软件本身就没有详细区分这些功能。

软件	金山毒霸	瑞星	江民	诺顿	卡巴斯基	趋势	McAfee	ESET NOD32
病毒防护	●	●	●	●	●	●	●	●
反垃圾邮件	●	●	●	●	●	●	●	●
程序行为控制	恶意行为拦截	应用程序控制设置	系统监控	SONAR	系统安全	/	/	/
系统更改监控	恶意行为拦截	系统加固	系统监控	SONAR	系统安全	防止未经授权的更改	SystemGuard	/
防网页欺诈	/	恶意网址拦截	/	防网页仿冒	在线安全	防网络威胁	SiteAdvisor	Web访问保护
数据防窃	隐私保护功能	账号保险柜	/	身份安全保护	/	数据防窃	Personal information protection	/
自我保护设置	无密码	设定密码	/	设定密码	无密码	设定密码	/	设定密码
其它	/	/	木马一扫光	/	/	/	/	/
评分	4.5	4.7	4	4.7	4.5	4.5	4.3	4

特色产品点评：

瑞星

应用程序控制设置中增加和修改的规则可另存为模板，模板也可导出备份，增加了可操作性，简化了操作，更方便用户使用，并可与其他瑞星用户共享、交换模板。

账号保险柜（**图4**）将受保护的程序隔离出来，避免监听程序窃得数据，这种隐私保护方式与其他多数软件不同，其他软件的相关功能是在监听到隐私数据将要被木马传输出去时拦截，理论上瑞星的处理方式要安全些。不过软件默认没有启用该功能，需要用户手动启动。

金山毒霸

隐私保护功能与瑞星有所不同，它是防止隐私内容被恶意软件通过邮件发送出去，实际上是监控所有邮件数据，需要开启邮件监控才有效果，实际上大多数安全软件的隐私保护功能都采用这样的模式。

江民

提供针对木马的“木马一扫光”，可查看木马容易修改的注册表，还可指定监视特定的注册表键值以防木马更改。不过这些操作需要比较了解注册表，不适合普通用户使用。

系统监控功能可通过向导设定程序行为的监控方式（**图5**），并自行判断是否允许，虽然冗长但明了，适合初级用户使用。鉴于IE的安全性堪忧，软件特别对IE执行未知程序进行监视。

诺顿

诺顿拥有的SONAR，即零时差全面启发式行为的检测技术，是一种用于主动防御的行为侦测技术，与其他同类技术稍有不同的是，SONAR不用与用户进行交互，因此不会受到用户经验的影响。

诺顿的即时通信防护虽然涉及不少IM软件，但对国内用户来说有用的就是MSN和Yahoo Messenger，最需要防护的QQ不在其列，比较遗憾。

2.防火墙

软件	金山毒霸	瑞星	江民	诺顿	卡巴斯基	趋势	McAfee	ESET NOD32
监控网络状态	●	●	/	●	●	●	●	●
网络访问规则	●	●	●	●	●	●	●	●
协议规则	/	●	/	●	●	●	/	●
网络攻击拦截	●	●	/	●	/	●	●	●
其它	防嗅探	/	/	/	/	/	/	/
评分	4.4	4.4	3.5	4.4	4.1	4.4	4.2	4.4

瑞星

瑞星拥有的特别防御功能比较多，最主要的是ARP欺骗防御，ARP欺骗的病毒几年前非常常见，原理是借助大量数据欺骗网关或自己伪造网关导致正常PC无法上网或很快断线，当然网络执法、P2P终结者之类的软件也采取了类似手段。另外还有出站攻击防御，主要是防御拒绝服务攻击，这类攻击会以大量垃圾信息霸占有限的带宽。不过这些攻击通常不会针对个人用户，因此对企业用户更加重要。

金山毒霸

金山毒霸有专门的防火墙金山网镖（**图6**），功能比较完善，主页设置里有类似IE的安全设置，对互联网和局域网可分别设定安全等级，对应的细节设置也不同，适合初级用户大致判断自己的安全度后使用，可省却那些繁琐难懂的细节设置。

防火墙的设置比较繁琐，程序规则、协议等普通用户都很少接触难以明了。金山网镖有可信认证智能判定功能，对网络软件进行分析智能判断是否放行，虽然不如专业用户手动设置保险，但也比普通用户随意设置安全得多。

此外金山网镖还有防嗅探（Sniff）功能。嗅探程序一般利用ARP欺骗的方法，不过不是使对方断线而是窃听对方网卡接发的信息。虽然针对个人的嗅探很少，现在也很少看到相关的报道，但嗅探的可能性一直存在。

诺顿

诺顿的入侵防护功能比较全面，可扫描进出计算机的所有网络通信，并将此信息与攻击特征进行比较。攻击特征包含的信息可用于确定攻击者对已知操作系统或程序漏洞的利用企图。如果信息符合某个攻击特征，入侵防护会自动丢弃该数据包，并断开与发送该数据的计算机的连接，防止反复骚扰。

ESET NOD32

ESET NOD32的防火墙过滤模式分为三种：

自动：个人防火墙会自动评估所有网络通信。这样可允许所有标准的传出连接，并阻止所有非主动发起的传入连接。这种模式与Windows自带的防火墙相似，适合大多数用户。

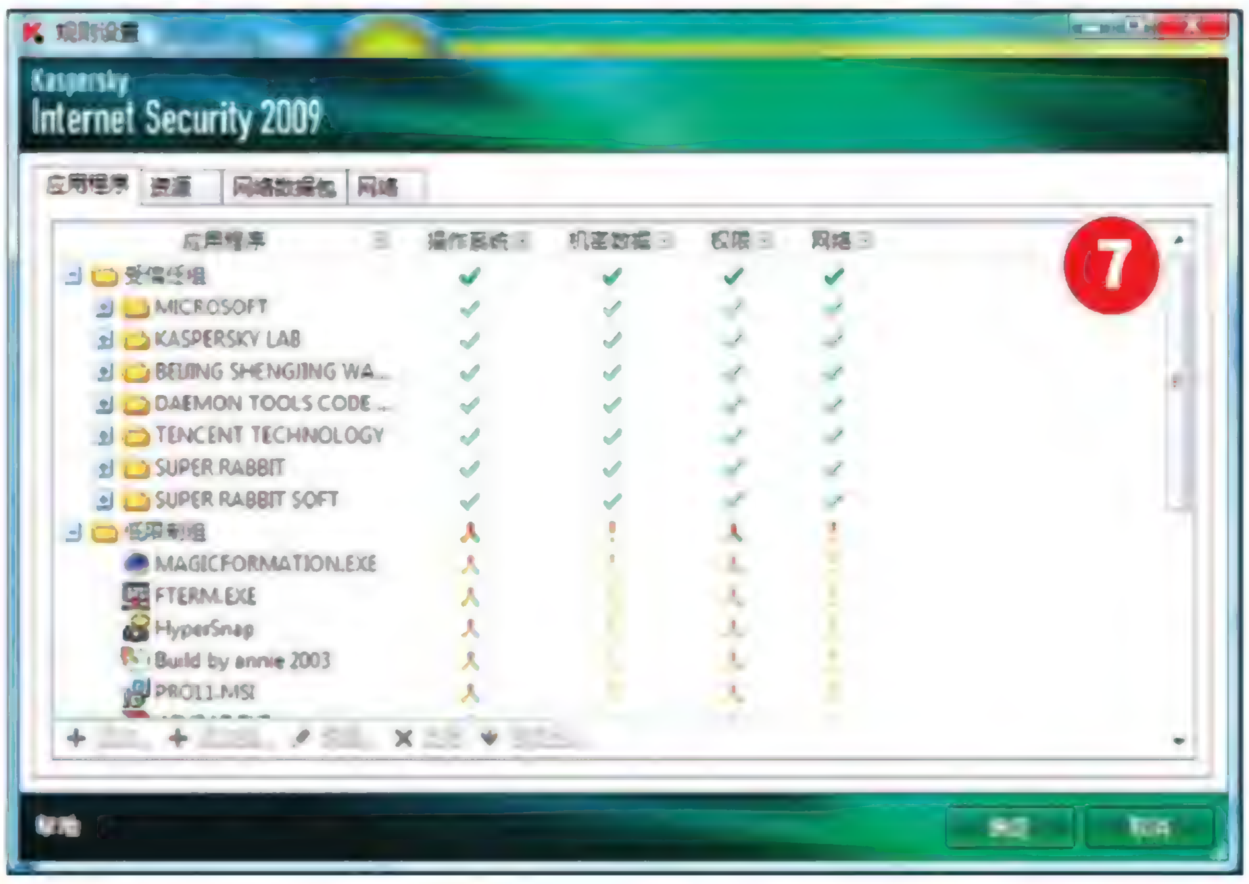
交互：个人防火墙会根据针对各个网络通信所定义的规则来评估所有网络通信尝试，对于未定义规则的通信，系统将会询问用户执行哪种操作。这实际上是防火墙的网络访问规则功能。

基于策略：个人防火墙会根据针对各个网络通信所定义的规则来评估所有网络通信尝试，对于未定义规则的通信，全部拒绝。这同样是防火墙的网络访问规则功能，不过为防骚扰用户，未在规则之内则全部拒绝而已。熟练用户可设置好规则后使用这种模式，而规则设置不当很可能影响用户的正常应用，因此不建议普通用户使用。

虽然ESET NOD32没有程序行为监控，不过其防火墙具有应用程序更改检测功能，如果被修改的应用程序试图建立连接，应用程序检查功能将显示通知。

卡巴

虽然防火墙在系统安全页面（**图7**），但打开规则设置看到的应用程序、资源（实际上是协议）、网络数据包（程序和协议双重限定）、网络（显示了计算机检测到的网络连接列表，不活动的连接名字呈灰色）等都是目前默认的防火墙功能。



其中应用程序是设定程序访问网络的规则，资源页面实际上是设定网络协议与IP地址双重规则，网络数据包设定程序和协议的双重规则。从功能上来说，这些功能比普通防火墙更加细致严格，但普通用户很难理解协议所对应的功能，而软件中也没有详细介绍，因此很难去设置。

三、附加功能——贴心设计

杀毒软件同样有安全工具存在，基本上立志成为全方位的安全软件。当然这些功能千奇百怪，没有统一的样式。

今年参评软件最大的特点便是被称作“云安全”的协作功能。同样，各款软件也有不同的提法，不过意义都是一样：将发现的未知恶意软件发送给厂商，由厂商服务器自动根据某些规则应急处理，然后将处理结果发送到所有用户，即使无法自动处理，也可将恶意软件特征发送到其他客户端，客户端也就具有了免疫能力。

这样只要病毒出现在互联网上，即会被厂商收集然后发布处理方法处理，让其他用户具备免疫能力，由于病毒样本采集集合了所有用户的力量，而且自动处理比人工处理耗时更少，减少了从病毒出现到处理方案发布的时间，也就减少了病毒传播范围，降低了大规模爆发的可能性。

其次很多软件具有安全检测功能并给出安全建议，有的还可一键修复有安全隐患的系统设置，比如瑞星、卡巴斯基等。

软件	金山毒霸	瑞星	江民	诺顿	卡巴斯基	趋势	McAfee	ESET NOD32
安装包制作	/	●	●	/	/	/	/	/
应急启动系统	●	●	●	/	/	/	/	/
垃圾文件清理	●	/	●	/	●	/	●	/
漏洞检查	●	/	●	/	●	/	/	/
进程查看器	●	/	●	/	/	/	/	/
远程反病毒监控	/	/	/	●	●	●	●	●
一键修复系统设置	●	●	/	●	●	/	●	/
一键恢复软件设置	/	/	/	●	/	/	/	/
协作安全	云安全	云安全	云安全	Norton Community Watch	卡巴斯基安全网络	Secure Cloud（云安全）	Active Protection	ThreatSense.net预警系统
其它	可疑文件扫描	/	硬盘修复、备份及恢复引导区	静默模式	清理隐私、电池模式	静默设置	文件粉碎、文件备份、磁盘碎片清理	/
评分	4.2	3.8	4.4	3.8	4	3.7	4.2	3.7

瑞星

瑞星卡卡上网安全助手（**图8**）需要额外下载安装，才能具有漏洞扫描和修复、系统清理等功能。

金山毒霸

具有更强大的进程查看器（**图9**），比系统自带多了进程说明功能，还可自动扫描可疑进程，对于初级用户有很大作用。

金山毒霸还具有可疑文件扫描功能，实际上与主动防御功能原理相似，只是将主动防御的监控状态改为主动扫描而已。

江民

江民也附带了进程查看器（**图10**），只是说明部分稍简单，不能直接查看DLL模块，但可搜索进程名称得到对应模块。

江民一直都附带着硬盘修复功能，而且还可将工具备份到U盘制作江民硬盘修复王，硬盘损坏无法启动的用户可尝

试修复。

此外江民还可管理共享文件夹、备份及恢复引导区等，这些都是比较实用的功能。

诺顿

诺顿的网络安全拓扑图（**图11**）设置用于配置诺顿产品用来彼此通信的通信端口，可远程管理操作对方的诺顿软件。这项功能对于网管意义非常大，个人用户用到的情况并不多。

卡巴

卡巴自带清理隐私功能（**图12**），而其他软件如金山毒霸、瑞星都是通过额外的软件提供此项功能。而在更新页面显示具体的数据库信息，卡巴也是独此一家。

对于笔记本用户，电池模式下可禁用计划扫描，为其他应用程序让出资源节约电量等，都是很人性化的设计。

卡巴的安全诊断除了扫描系统漏洞之外，还可扫描那些位于Program Files文件夹中的程序漏洞，应该说更加强大。

卡巴还可扫描加密网页连接的安全性，不过这项功能需要安装卡巴证书，而且有可能无法显示网页。

趋势

趋势科技数据网络不但包括云安全的功能，还能使用趋势在线数据库查找病毒来源及软件安全认证服务：在在线数据库查找你使用的软件是否存在风险。

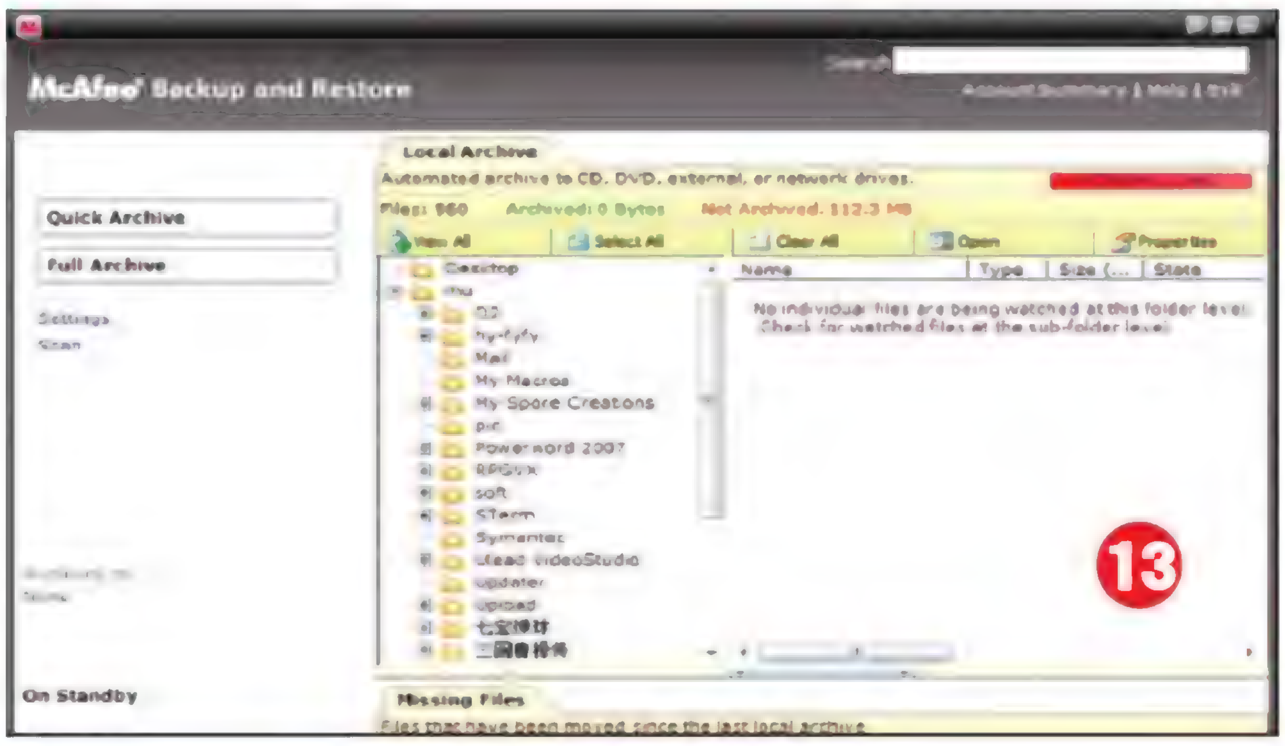
趋势也有类似静默设置的功能，不过是通过设置安全警告项控制弹出的警告类型，可减少打扰，而且启用状态感知可在全屏等条件下暂停警告，便是自动的静默功能。

McAfee

附带独特的文件粉碎功能，防止其他人通过数据恢复软件恢复你删除的数据，这项功能对需要保密的数据非常重要。

McAfee可进行文件备份（**图13**），但在Vista系统下居然必须安装.NET Framework 1.1才能使用，而Vista实际上自带了更高版本。不过备份功能比较完善，比专门的备份工具也不遑多让。

McAfee还有磁盘碎片清理功能，不过多数用户通常还是喜欢使用系统自带的清理功能，因为自带功能与系统结合紧密，更加保险一些。



新闻转播：伪杀毒软件的崛起

BBC（英国广播公司）近日撰文揭示了国外众多假冒杀毒软件背后巨大的产业链和丰厚的利润的秘密，虽然目前国内还较少，但可预料不日将会出现。

反钓鱼工作组（the Anti-Phishing Working Group）发表的报告表明，互联网上至少有9287个伪杀毒软件在传播。伪杀毒软件通过关键词优化，将网民吸引到一些山寨网页并提示其电脑已中毒，然后告知必须购买某种杀毒软件才能杀毒。很多人在看到自己不明白的弹出窗口时便认为自己的电脑已中毒，因此不知情者根据提示购买杀毒软件，而实际买到的是一个没有任何能力的伪杀毒软件。

根据统计，在16天的时间里某个山寨网页一共有180万个访问量，大约有7~12%的人安装了这个伪杀毒软件，共计1.79%的访问者花了50美元买下了它，平均算下来日入1.08万美元。

第二部分 杀毒测试——外来和尚好念经

一、病毒包扫描能力测试——真枪实弹

病毒包样本查杀测试是考核杀毒软件性能必不可缺少的，是直观反映一款杀毒软件能力的重要项目。为了客观体现杀毒软件的病毒包样本查杀率，各款参测杀毒软件均在测试当日更新病毒库，保证病毒库为同日。另外，为避免实时监控对病毒的查杀造成影响，在测试前首先关闭了各防护软件的实时病毒监控。对于测试的结果，考虑到不同软件的病毒命名和计数不同，查杀报告发现的病毒数与实际查杀的病毒文件数并不相同，因此为避免病毒数目误差，最终统计结果包括查杀报告的病毒数目和查杀后的剩余文件数两个项目。

1.病毒样本说明

用于扫描测试的病毒样本，下载于国内知名民间安全社区卡饭论坛（注：非卡巴斯基官方论坛）“病毒样本区”的Kafan Virlist病毒样本。该论坛每日均提供最新的病毒样本包进行病毒测试，这里我们在2009年3月中抽取了5日的病毒样本包用于测试，共5个病毒样本包。这些病毒样本包中均为有效的病毒文件，样本经过检测无重复。

另外，之所以不是单一使用当前最新的病毒样本包测试，而是分别抽取近期的病毒样本包进行测试，主要是为了反映本各款杀毒软件的扫描侦测能力随时间的纵向变化。能否及时处理网络上各种流行的病毒将其提交到病毒库中，也能体现杀毒软件厂商对病毒的动态反应能力。杀毒软件的病毒扫描能力，并不是通过简单的某一次样本扫描就能准确体现出来的，更应该从长期趋势的角度来看待其病毒扫描测试结果。采用新旧病毒样本包综合测试，能避免单一样本包测试所带来的静态局限性，更综合地体现各款杀毒软件的病毒扫描能力。

2.测试方法

我们在纯净的Windows Vista系统中安装每一款杀毒软件，将所有杀毒软件设置为扫描到病毒时，自动删除病毒文件。将5个病毒样本包分别解压缩到单独的文件夹中，记录每个文件夹中的病毒样本文件总数。然后对5个病毒样本包进行扫描，直至杀毒软件不再报毒为止。有的杀毒软件在扫描到某些病毒文件时，需要重启系统才能彻底删除，为保证病毒文件全部清除完毕，在扫描完毕后重启系统。最后记录每个病毒样本包中的剩余文件数。

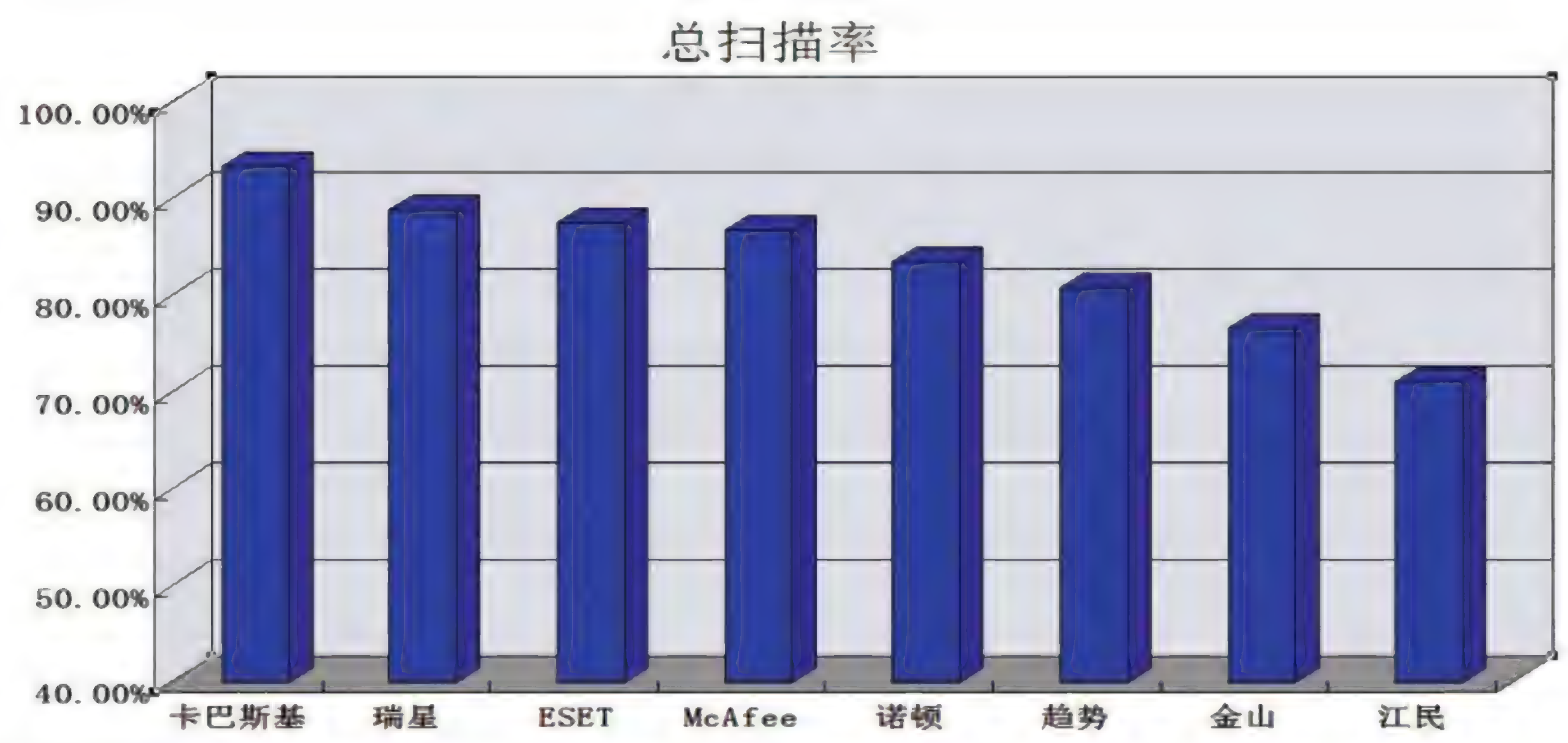
为了尽可能模拟杀毒软件在真实环境中的查杀能力，我们未在虚拟机中进行病毒扫描，而是在真实的系统中安装杀毒软件进行测试。每测试完一款杀毒软件后，使用GHOST恢复系统至初始纯净状态，再安装另一款杀毒软件进行测试。

3.扫描结果统计方法

因为每款杀毒软件对病毒命名和统计方式不同，有可能多个不同的病毒文件被视为同一个病毒，因此在杀毒软件报告结果中给出的病毒数目不作为测试结果。我们手工统计每个文件夹中的文件总数与剩余文件数之差，将其视为该款杀毒软件对每个样本包扫描查杀到的实际病毒数目。

由于抽测的病毒样本数目不同，因此在最终评测杀毒软件扫描能力时，采用的统计方法为：计算每月抽测样本扫描查杀病毒数与总数之比，得到每月抽测样本的病毒查杀率，综合所有抽测样本扫描查杀病毒总数与样本总数之比，得到最终评测结果。

		卡巴斯基	诺顿	ESET NOD32	瑞星	江民	金山	McAfee	趋势
2009.03.03（样本数94）	扫描数	90	66	90	89	53	67	87	63
	扫描率	95.74%	70.21%	95.74%	94.68%	56.38%	71.28%	92.55%	67.02%
2009.03.08（样本数117）	扫描数	101	98	104	92	92	91	100	94
	扫描率	86.32%	83.76%	88.89%	78.63%	78.63%	77.78%	85.47%	80.34%
2009.03.13（样本数76）	扫描数	70	66	67	64	59	55	65	62
	扫描率	92.11%	86.84%	88.16%	84.21%	77.63%	72.37%	85.53%	81.58%
2009.03.18（样本数59）	扫描数	58	52	59	59	24	54	50	52
	扫描率	98.31%	88.14%	100.00%	100.00%	40.68%	91.53%	84.75%	88.14%
2009.03.23（样本数187）	扫描数	178	163	146	169	151	141	160	159
	扫描率	95.19%	87.17%	78.07%	90.37%	80.75%	75.40%	85.56%	85.03%
总样本数533	总扫描数	497	445	466	473	379	408	462	430
	总扫描率	93.25%	83.49%	87.43%	88.74%	71.11%	76.55%	86.68%	80.68%
评分		4.7	4.2	4.4	4.4	3.6	3.8	4.3	4.0



注：

1.这里的得分为总扫描率乘以满分5分；

2.特别感谢卡饭论坛病毒样本区的aarwwefdds和ledled两位网友提供的帮助。

4.扫描结果点评

从统计图表来看，“外来和尚”中卡巴斯基和ESET NOD32的病毒扫描能力是最强的，McAfee、趋势和诺顿的扫描能力居中，而三款本土杀毒软件病毒扫描能力的评测结果不一，其中瑞星全功能安全软件2009成绩突出，在所有软件中扫描率位居第二。

此项测试的结果，颠覆了笔者心中一向以为的观念——国内杀毒软件比国外杀毒软件更适合于本地情况。一直以来我们都认为国外杀毒软件的杀毒引擎虽然很强，但是对于国内“出品”的病毒木马，可能会像看老外一样陌生不能识别。不过在本次测试中，样本大多来源于国内的网络环境，但是外来的杀毒软件反而在测试中取得了总体领先的成绩，反倒是占尽本地优势的部分国内杀毒软件让人有些失望，只有瑞星取得了好成绩。

二、变种病毒查杀能力测试——穿上马甲也认得你

目前，最新的病毒变种通常会采用两种方式：源码修改变种和代码变换变种。其中源码修改变种，就是通过修改某一个病毒的源代码，添加新的功能或采取新的感染传播方式等，从而形成的变种；而代码变换，也就是不对病毒的源代码进行修改，而仅仅是对汇编代码进行一些变换修改，以达到不被杀毒软件所查杀的目的。

由于病毒源码不公开，修改源码技术要求高等各种原因，源码修改变种产生的变种新病毒数目并不是很多，而代码变换变种却造成大量新变种病毒不断涌现。在各种代码变换方法中，加壳是最常见的一种手段，通过加特殊的壳，可让病毒不被杀毒软件所识别查杀。因此，脱壳识别病毒真身的能力是否够强，是对杀毒软件病毒扫描能力提出的新要求。

“壳”与病毒免杀

所谓的“加壳”就是将一个可执行程序中的各种资源，包括对EXE、DLL文件等进行压缩。压缩后的可执行文件仍然可正常执行，执行前首先在内存中将各种资源解压缩，再调入执行程序。加壳后的文件的体积变小了，而且文件的执行代码发生了变化。与加壳相反的过程即脱壳，将压缩过的可执行程序解压开。基于加壳的功能特点，一些正常的软件通过加壳来达到保护版权不被破解的目的，但加壳也通常被一些黑客或恶意攻击者用来作来病毒木马的免杀技术。

1.加壳病毒样本说明

在本次测试中，由于仅需要测试杀毒软件的查壳能力，因此不需要太多不同种类病毒样本。这里我们使用网络上非常流行的一款木马病毒“灰鸽子远程控制”（**图14**），生成了一个未加壳的服务端程序“Test.exe”，该木马程序在未加壳前可被所有参测杀毒软件识别查杀（**图15**）。我们使用31款加壳软件分别对“Test.exe”文件进行加壳，生成32种加壳病毒样本文件。

在进行加壳时，使用加壳软件的默认设置，未针对杀毒软件进行特殊的设置，以保证测试的公平性。另外，我们逐一测试加壳后生成的样本文件，保证其在加壳时未被破坏，均能植入系统且正常有效地执行和实现各种功能。

14

15

2.测试方法

每个加壳软件生成的病毒样本通过文件名进行标识区别，再使用杀毒软件对生成的所有病毒样本文件进行查杀。如果杀毒软件未能查杀某款加壳软件生成的样本，那么说明杀毒软件无法识别此壳。记录查杀结果，统计该款杀毒软件的查壳测试结果，然后再Ghost恢复系统，安装其他杀毒软件重新测试，最后得到所有杀毒软件查壳测试结果统计表。

七嘴八舌：编辑们用的杀毒软件

Cross：俺用金山毒霸，用了好多年了，用一份顶三份，就是好哇！

西三环火星男：金山毒霸+1，一个月10块钱手机付费的收费策略相当有效。

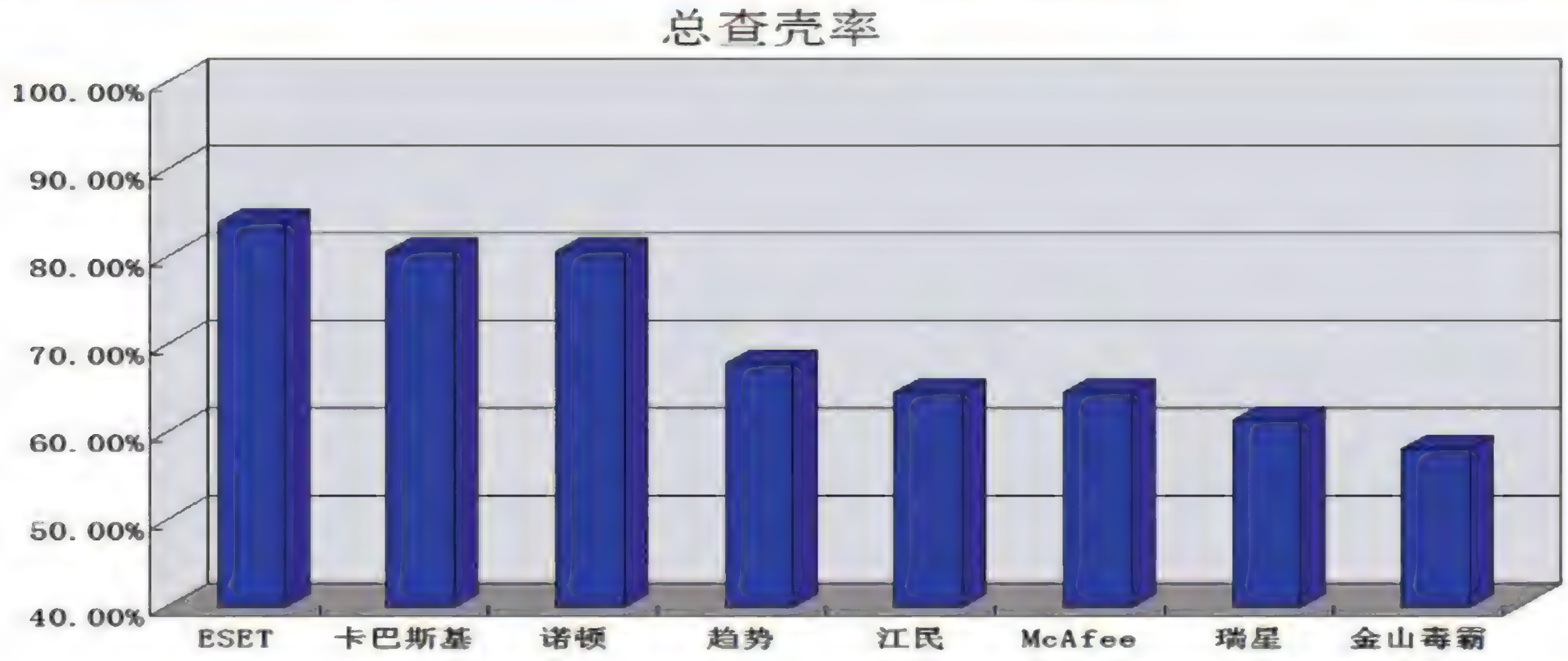
drug me：Mcafee用户飘过，我就是简单的崇洋媚外。

Mr.A：我用金山的原因是界面看着顺眼，易用性好。杀毒软件的具体性能，老实说我是无视的，因为自己根本没办法去合理验证。

电子土豆：俺用瑞星，用的是瑞星大软专用版。

casper：我家里用金山，工作用瑞星，觉得国内的杀毒软件都一个样，没啥区别。不过我不会用国外的杀毒软件，界面不合理，反应缓慢还占资源，杀毒也不见得多强。

	卡巴斯基	诺顿	ESET NOD32	瑞星	江民	金山毒霸	McAfee	趋势
ASProtect SKE 2.4 build 02.26	√	√	√	√	×	√	√	√
ACProtect Pro 2.10.080925	×	×	√	√	√	√	√	√
nPack v1.1.800.2008	√	√	√	√	√	√	√	√
Nspack3.7	√	√	√	√	√	√	√	√
EXE Stealth 2.75a	√	√	√	√	√	√	√	√
VMProtect 1.7	√	√	√	√	×	√	√	√
Themida 1.8.5.5	√	√	√	√	×	√	√	√
CryptWOZ V1.0	√	√	√	√	√	×	×	×
消沉技术专用加壳vip版	×	√	×	×	√	√	×	×
甲壳虫内部壳	×	×	×	√	×	√	×	×
sH's Packer v0.1	√	√	×	√	√	√	√	√
Shadow Crypter	√	√	√	×	√	√	×	√
Stumble免杀壳	√	×	√	√	√	×	√	√
穿越者加密免杀壳 V2.1	×	√	√	×	√	×	×	×
免杀壳Royal Crypter v1.0	√	√	√	×	√	√	×	×
新憨中憨EXE文件压缩壳 v0.1	√	×	×	×	√	×	√	×
X Anti Antivirus Packer 1.0 public	√	√	√	×	×	×	√	√
抗破解加壳机:ShellProtect	√	√	√	√	√	√	√	√
黑色加壳加密程序:Punisher1.5	√	√	√	√	√	√	√	√
KaOs undetecter加密壳	√	√	√	√	√	√	√	√
PE加密Super pro	√	√	√	×	×	×	√	√
壳上壳BeRoeXePacker Gui v1.10	×	√	√	×	×	×	×	√
NTPacker V2	√	√	√	×	×	×	√	√
ShrinkWrap 1.4	√	√	√	×	×	×	√	√
NNS Crypt	√	×	√	×	×	×	×	×
Trojka Crypter v1.1	√	×	√	√	√	×	×	×
Ziyue pack 2007修改免杀壳	√	√	√	√	√	×	√	√
Z-Box PC 免杀壳 V1.0	√	√	√	×	√	√	√	√
Delphi伪装功能压缩壳Minke 1.0.1	√	√	√	√	√	√	×	×
PFE CX GUI 0.1	×	√	×	√	×	×	√	√
Lulzcrypt V2 Crypter/binder Public	√	√	√	√	√	√	×	×
查壳数	25	25	26	19	20	18	20	21
查壳率	80.65%	80.65%	83.87%	61.29%	64.52%	58.06%	64.52%	67.74%
评分	4.0	4.0	4.2	3.1	3.2	2.9	3.2	3.4



注:

这里的得分为总查壳率乘以满分5分。

3.测试点评

从测试结果看出，几款国际杀毒软件查壳能力都强于本土的杀毒软件。其中，ESET NOD32、卡巴斯基、诺顿居前列，尤其是ESET NOD32查壳率是最高的，趋势稍逊一筹，测试成绩位居中列。McAfee和江民一样，仅比剩余的两款软件略强一些。

当然这里的测试结果还是有一定的局限性，因为在客观评测杀毒软件的查壳能力时，我们还要考虑到一个问题——目前国内许多流行的病毒加壳工具，都对国内使用最多的杀毒软件进行了有针对性的加壳修改，使得加的壳更难被国内流行的杀毒软件所识别，而不常见的国外杀毒软件的识别难度则相对低了一些。因此国内的几款杀毒软件查壳率较低，也是情有可原的。

不过话又说回来，ESET NOD32和卡巴斯基这两款杀毒软件，在国内的使用者也是极多的，加壳工具也同样会对这两款杀毒软件有针对性地作一些手脚，但这两款杀毒软件的查壳率却是最高的。这不能不让我们承认一个事实，这两款杀毒软件的查壳能力确实是非常强的。

第三部分 总评与推荐

总观所有杀毒软件，云安全成为新的主导话题，这是为了改变以往被病毒牵着鼻子走的被动模式。应该说云安全对于反病毒技术来讲还算是一个巨大的进步，但这仍是一种滞后性质的技术，病毒仍然可在软件反应过来之前感染不少目标，而且某些定制的木马并不会大规模传播。要保证电脑的安全，及时更新补丁，堵上系统和软件的漏洞还是很有必要的。另一方面，系统监控可防止恶意软件注入系统，普通用户最好能学习一些相关知识，自己把握软件对系统的更改，不可过于依赖自动识别的软件。

总体评分如下：

软件	金山毒霸	瑞星	江民	诺顿	卡巴斯基	趋势	McAfee	ESET NOD32	权重
扫描	4.2	4	3.8	4	3.5	4	3.8	4.2	0.1
防护	4.5	4.7	4	4.7	4.5	4.5	4.3	4	0.2
防火墙	4.4	4.4	3.5	4.4	4.1	4.4	4.2	4.4	0.2
其他	4.2	3.8	4.4	3.8	4	3.7	4.2	3.7	0.1
杀毒	3.8	4.4	3.6	4.2	4.7	4.0	4.3	4.4	0.3
脱壳	2.9	3.1	3.2	4.0	4.0	3.4	3.2	4.2	0.1
总评	4.05	4.23	3.72	4.26	4.28	4.09	4.12	4.21	1

可看到，国产软件在杀毒能力上有所欠缺，不过在具体功能配置上要更强，附加的功能丰富。而国外品牌的软件则没有太多花哨的功能（其中ESET NOD32还保持着以往杀毒软件简洁的特点，基本没有附加的功能），但是在杀毒识别上略胜一筹。

七嘴八舌：软盘网友用的杀毒软件

constatin：卡巴负责主要任务，360安全卫士、超巡负责ARP和系统补丁更新，瑞星、KV、江民——通通锁抽屉。评价嘛，卡巴卡巴，病毒见了基本哑巴；360和巡警，系统更新基本不用报警。自从用了卡巴，俺对系统安全基本可以放心了，吃饭倍儿香，上网倍儿溜，心情嘛，倍儿好。

转贴机器人：以前用江民，现在用瑞星，都是用的正版盒装。瑞星是前年订大软送的，去年订大软送的金山给了人了。用瑞星就是个信任，一年前装的系统现在很正常。天天网上逛，见毒必杀。淘宝常交易，网银常使用，从没出过错。QQ、网游从没丢过号。

tengxiong532：金山毒霸，效果还可以哦！

过期臭豆腐：360安全卫士监视网络的，ARP交给彩影。3年前蛮喜欢卡巴斯基，不过后来发现那东西有点神经过敏。

老虎：都不用，偶尔用360打打补丁，查查恶意插件。

深蓝海畔：其实我感觉NOD32好，起码没卡巴斯基那么势利，天天催我交钱。

大家叫我福娃：我一直是卡巴斯基的忠实fans，忠实到省下饭钱去买正版的key。从6.0开始用起，总是在网上听到这样或是那样的说法，说用了怎么怎么卡，甚至是“卡吧？死机！”但是到现在，换用卡巴斯基2009了，也没觉得怎么卡过，当初电脑第一次中毒中的是viking，内置的金山硬是没查出来，后来有一天心血来潮删掉了卡巴，装了瑞星，结果开机自动查毒用掉将近20分钟，进入系统后愤然删除，从此只用卡巴（外加360安全卫士），基本上没什么问题！

真二：微点主动防御系统+360安全卫士。

幻月葬魂：用金山的，而且是花钱买的正版。纯粹支持国产而已，感觉国产杀软里金山相对比较厚道。

yoyoly7：360安全卫士是必装的（谁让它免费呢）以前是用卡巴的，因为他杀毒还好，不过最受不了的就是一有点状况就要提示，烦！后来用瑞星，没那么烦了，不过杀一次占的内存……受不了。年初重装了一次系统后，360先装上，风云用来防ARP攻击，再装个微点主动防御，至今没中过毒也就不用杀毒了。

kmoldman：360预防木马及打补丁，台式机装NOD32、笔记本用卡巴，貌似我犯了错误，因为卡巴耗资源，笔记本本来性能就差。

hctsydtxb：我的电脑资源要节约着用，不用杀毒软件又实在不放心，所以装的是NOD32，不管杀毒怎么样，至少资源占的少。

龙VS猫：貌似都用了几年的KV了，一直觉得不错。

wang5990329：自从用了AVG+超级兔子，嘿，电脑安全了，上网放心了，上个病毒网站照样没事，该干嘛干嘛！AVG负责杀毒，超级兔子的多种功能，负责电脑的补丁升级及日常维护。不过现在AVG出了新版的，老的不能用了，我现在用的是AVA。

最后的白菜：KAV2009+360安全卫士，这就是卡巴360安全套装。谁用谁知道，疗效真的好。当然某个盘里的某个文件夹全是杀毒杀木马的小软件、恶意软件清理助手、EXE程序专杀工具……偶尔会拿出来使使，我坚信一个杀毒软件永远不能全方位保护电脑，两种杀毒软件的互补再加上其他小软件的补漏才能基本应付木马病毒的入侵。

星尘：还是编辑们简单啊，有软件用就行了。那以constatin为代表的多项工具结合使用的用户们，你们这么多软件用起来不累啊，我看名字都看累了……至于我自己，我是不用杀毒软件的——不是显摆能力，你们想啊，工作的电脑隔几天就要测试一款安全软件，彼此又容易冲突，装了还没捂热乎又要卸载，够折腾的，装了也白装。在家里我用System Safety Monitor，不需要更新数据库，设定好规则就不再打扰，风吹草动都瞒不了我。

点评与推荐：

卡巴斯基全功能安全软件2009

卡巴斯基是少数在主界面上将防护列于扫描之前的软件，其更加注重防护功能。因此扫描功能很简单，而防护功能比较全面，其他软件有的防护功能它都有，而还具有反拨号（限制拨号号码）、反广告这样的独特功能。它的防火墙功能也非常强大，设置项目非常详细，唯一问题是普通用户很难理解各项目的意义，因此难以自己去设定合适的规则。好在用户只需要在程序访问网络时选择放行还是阻止，这倒不是难事，因此不用去理会那些复杂的规则。

当然卡巴斯基最强大的还是查杀率，毕竟这才是一款杀毒软件最主要的功能。查杀率并不只是扫描查杀的能力，还包括系统防护功能中识别阻挡病毒时的识别率，毕竟病毒进入系统后可立即造成破坏。再加上评测中最强的脱壳能力，可说卡巴斯基杀毒实力是最强的。再加上价格便宜，而且还有不少免费使用的推广活动，获得推荐是实至名归了。

高度智能化

金山毒霸杀毒套装2009

安装非常人性化，连申请注册号都是自动完成，感觉非常好。有自己的进程管理器，比系统自带的多了进程说明功能，还可自动扫描可疑进程，对于初级用户有很大意义。考虑到普通用户对防火墙规则的陌生，金山毒霸具有可信认证智能判定，对网络软件进行分析智能判断是否放行，对初级用户有意义，而且不用被不断弹出的通知对话框打扰。

虽然金山毒霸在杀毒测试中表现不佳，不过考虑到防护才是最主要的安全功能，而金山毒霸的智能防护功能非常省心，推荐初级用户选择。

最简洁高效

ESET NOD32安全套装

ESET NOD32是最纯粹的杀毒软件，除了最实用的扫描和病毒防护、防火墙外，没有过多花哨的功能，连系统更改监控都没有，当然因此减少了占用的资源。但必要的防毒功能都具备，而且其查杀和脱壳能力都非常强，仅次于卡巴斯基，适合电脑配置稍低的用户使用。

ESET NOD32最突出的是其ThreatSense引擎，它包含复杂的威胁检测方法，可处理病毒、蠕虫、广告软件、木马、间谍软件、网络钓鱼等各类恶意程序，这也是ESET NOD32小巧的原因之一。

账号保镖

瑞星全功能安全软件2009

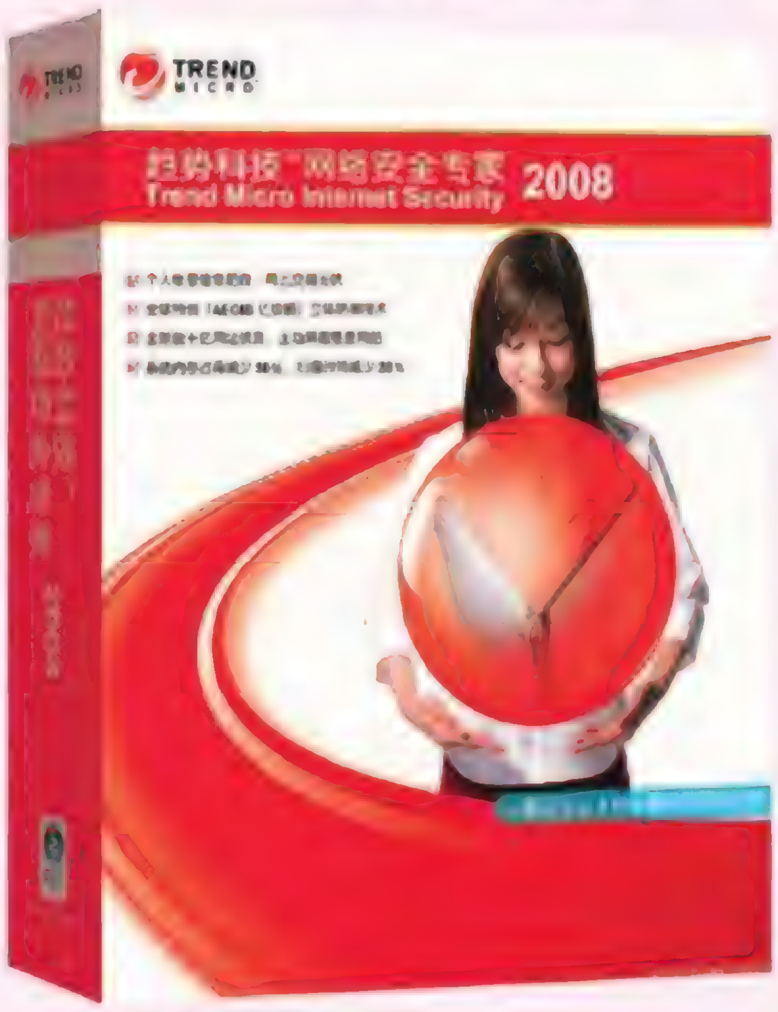
国产杀毒软件的老大，无论从名气还是测试结果来看都名副其实，既有国产软件的人性化设置和各式各样的功能满足国内用户的需要，扫描识别率较之卡巴斯基等国际名牌也不遑多让，再加上多样的网络攻击防御，瑞星确实是国产的第一选择。

瑞星的账号保险柜是最值得一提的，与其他保护账户软件功能不同，将程序加入账号保险柜后，瑞星就会通过主动防御体系实时监控针对程序所有的不安全行为，自动加以屏蔽，用户的账号密码就相当于放入了保险柜，使那些试图窃取账号密码的木马、病毒、恶意软件等无可奈何。

安静选择

趋势科技网络安全专家2009测试版

趋势科技数据网络不但负责云安全，还包括：使用在线数据库查找病毒来源；软件安全认证服务：在在线数据库查找你使用的软件是否存在风险（类似Norton Insight）；全球病毒实时监控：收集全球范围的病毒爆发地图。

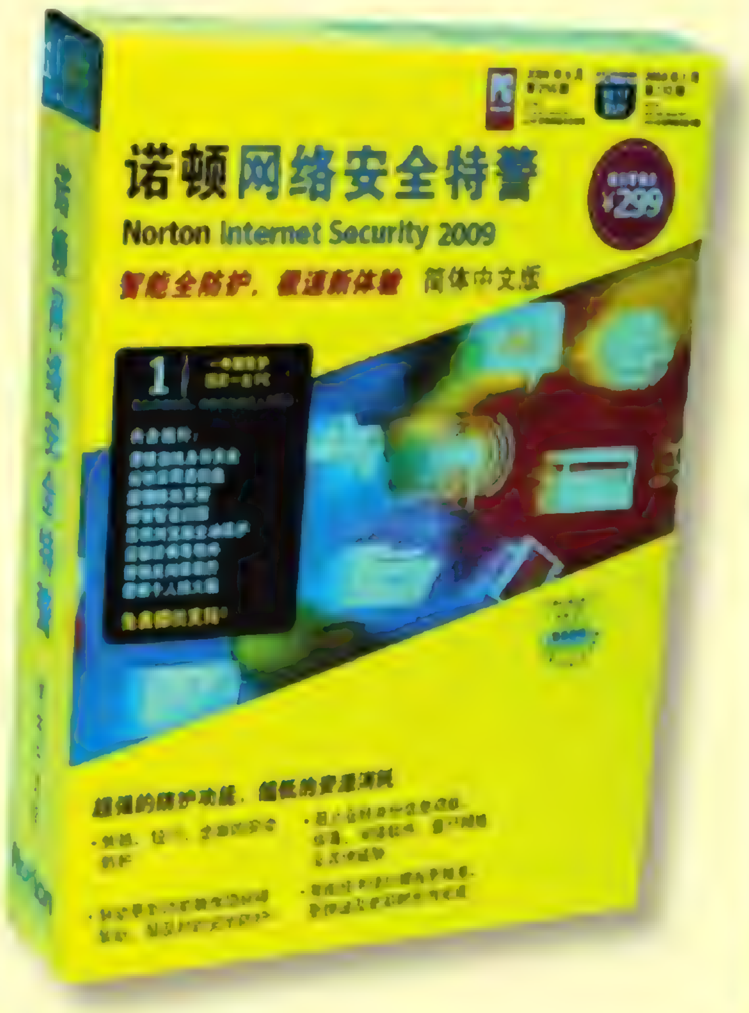


同样类似诺顿，趋势可自行设定需要警告的安全问题来控制你看到的警告数：对于一些不重要的系统修改可取消警告减少打扰，而且启用状态感知可在全屏等条件下暂停所有警告。

低资源消耗

诺顿网络安全特警2009

其实诺顿是最早为国内用户了解的国际杀毒品牌之一，而且都公认杀毒能力强大，然而前些年却因缓慢的响应速度和巨大的资源占用为人诟病，被认为是"能杀毒的病毒"。两年前诺顿开始关注这个问题，现今已很好地解决了——响应快速，占用资源低，而且查杀能力并没有变弱。加上其独特的静默模式，经常全屏玩游戏或看电影的用户可选择，不会有烦人的弹出窗口来扫兴。



诺顿提供的Norton Insight功能值得一提，该功能会自动从服务器获得信息，为其已知安全的文件标记为信任，从而在扫描时跳过以减少扫描时间。

安全上网

McAfee Total Protection 2009

中规中矩的一款软件，查杀能力不错，提供的附加功能如文件粉碎、文件备份、磁盘碎片清理既多且实用。然而应该具有的防护功能并不是很全面，缺少程序行为控制，当然，其实程序行为控制属于系统监控软件的功能范畴，杀毒软件具有这个功能本来有点越俎代庖。不过McAfee界面一直没有变过，维持了好几年的模式，现在看起来有点过时，大概程序员们都专心制作功能去了，忽视了界面的更新。

SiteAdvisor原是一个评估网站安全性的组织，该组织目前已收入了近一百万个网站数据，被McAfee公司收购后McAfee SiteAdvisor成为McAfee的独立产品，因为数据详尽而受到广泛的欢迎，曾经在PC World"2007年度100项最佳产品"评选中名列第15位。

中规中矩

江民杀毒软件KV2009

江民的功能还算齐备，但各项功能都要比其他软件稍弱些，而查杀能力也不强，唯一值得欣慰的是扫描速度非常快。不过江民自带的附加功能，如硬盘修复、共享管理、备份及恢复引导区等比较实用，而且独此一家。

江民的监控规则比较简单明了，没有过多的专业术语，即使普通用户也能大致明白并进行合理设置。加上安装后即有软件设置向导，特别让用户省心，因此适合普通用户使用。其5年免费升级服务也是所有参测软件中最长的。

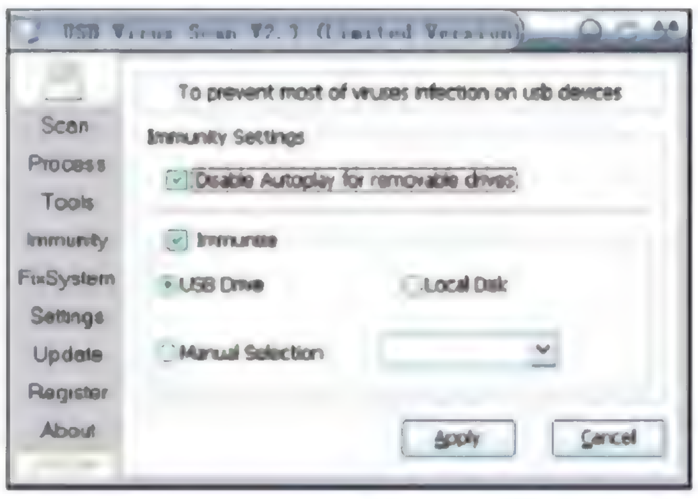
接手这个栏目已两年多。自从成为“熟练工种”之后，我就整理了一套自己关注的软件更新列表，每期撰写前都去从头到尾看个遍，一般就能从中挑出几个能与读者朋友分享的软件，这样就可顺利完成工作。但我心里也非常明白，总会有概率，让我在这些列表中找不出一个当期能介绍的，或即使找出也只有可怜的一两个。这时工作就变得非常艰辛：不得不到处去查找各种分散的新资源。但有时这也不是坏事，因为固定列表往往也会遮挡一部分的视线。这期就是这样的，我在固定列表中一个都没找到……但最后还是完成了，而我发现，原来有不少人已在用的好软件，我居然从未接触过——现在，它们中的一部分，已准备长期待在我的硬盘上了。

■北京 淮阳客

告别USB病毒——USB Virus Scan 2.3

□大小：1.10MB □授权：免费（受限版） □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/3468.htm

很难想像，这款体积仅1MB出头，界面看似轻巧的小软件，竟然已囊括了防范USB病毒的方方面面。首先它具备常见USB病毒扫描和监控功能。USB存储设备插入时，软件会对根目录进行检测，以确定是否带毒，如果你对整个盘的安全性存疑，也可用它进行全盘扫描；如果对当前系统是否带毒存疑，除了扫描之外，还可在软件的“Process”部分查看正在执行的进程及其路径。其次软件提供了免疫工具，可用它关闭系统的自动播放功能，及对USB存储设备进行提前免疫。



它还提供了一个“Unlock”的USB解锁工具，当你想移除存储设备时，如果显示设备还在使用中，可用这个工具安全地将设备解锁；另外两个工具可暂时禁用任何USB设备或禁止向任何USB设备写入数据，在一些特殊情况下可能会有用。最后软件还提供了“FixSystem（修复系统）”的功能，其中的功能项包括修复EXE、TXT文件的关联打开，解除对“文件夹选项”、注册表、任务管理器、进入安全模式、对显示隐藏文件功能的禁用等USB病毒的惯用伎俩。最后要说明的是，该软件的免费版实际是功能受限版，但唯一的限制是不能清除病毒，其他功能都全部免费开放。

文件“无双”——NoClone 4.1.27

□大小：1.52MB □授权：免费 □语言：繁体中文 □下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/3699.html

正如文件名“NoClone（没有克隆）”所表示的那样，这款软件的功能就是找到你指定的多个路径下的所有重复文件。软件可对“完全相同内容”“名称相同”“重复MP3”“体积较大（1MB以上）”“无内容”等条件下的重复文件进行搜索，此外它还可对Outlook客户端中的邮件进行检查，看是否存在重复。完成搜索之后，软件将给出详细的对比列表，之后只要勾取你要删除的文件，再点击工具栏上的“空间回复”，就能将它们全部清除，还自己更多的硬盘空间。在进行“完全相同内容”的搜索时，软件会逐字节地进行对比，因此可确保找到的是真正完全相同的文件。另外，这款软件还可对网上邻居中的文件夹进行搜索，因此如果有多台电脑，也可让它来删除重复文件。最后注意软件的免费版最多能搜索对比10万个文档，同时支持3个网络文件夹，但对个人来说已足够了。

摄像头定时拍摄——Webcam Timershot 1.0

□大小：52kB □授权：免费 □语言：简体中文 □下载：http://www.wxdown.net/Software/Catalog85/12462.html

来自于微软WinXP PowerToys系列中的一款软件（因此只能用于WinXP，与Vista不兼容）。它的功能是使用已设置好的摄像头定时拍摄照片，然后将照片保存到本地或网上邻居中的指定文件夹。软件的使用非常简单，执行后它会自动检查到已安装的摄像头设备。之后你可对图像选项进行设定，间隔拍摄时间可设为从几秒到几天，还可将拍摄后的图片进行尺寸调整。之后是选定文件保存位置，如果你想通过局域网的另一台电脑“监测”摄像头，那么可将其保存到“网上邻居”中的相应文件夹中。最后注意，如果你希望拍得一系列的照片，那么一定要将最下方“每获取一张图片时就保存该文件的一份副本”勾选上。

简简单单做事——Doomi

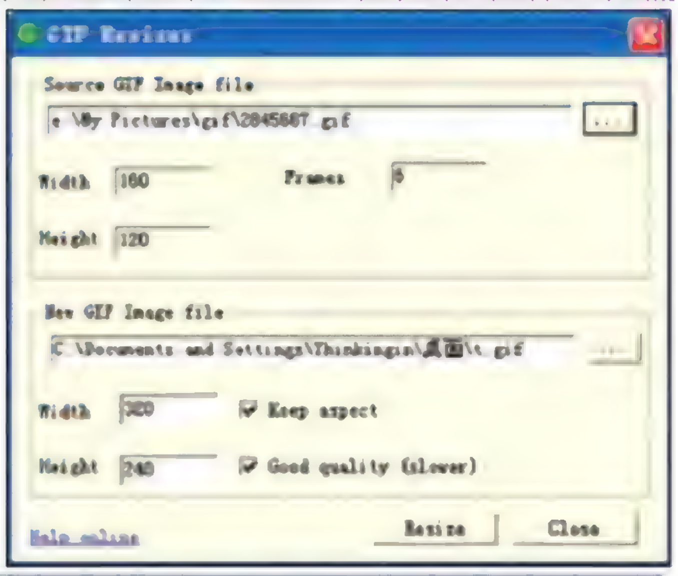
□大小：425kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.doominow.com

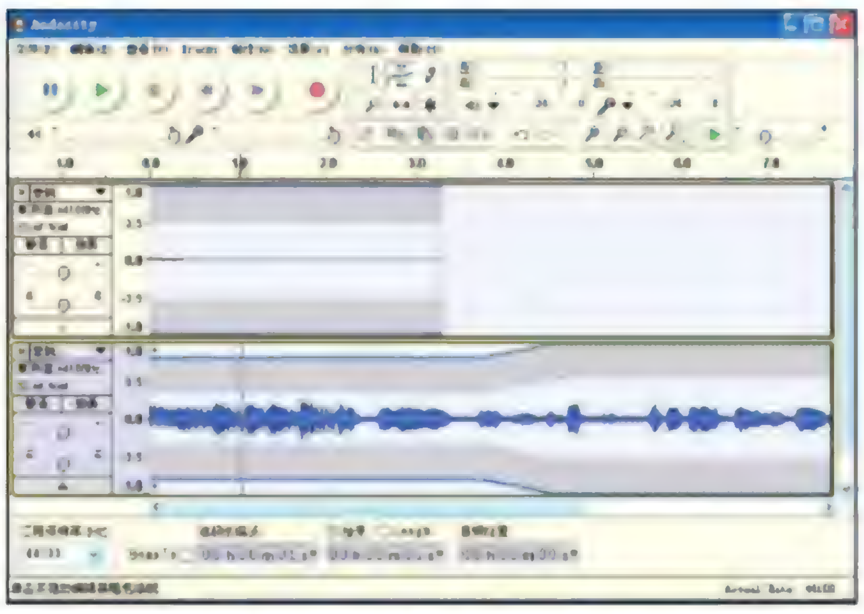
又一款在Adobe Air平台上开发的漂亮软件（需要先安装Adobe Air，下载地址：http://get.adobe.com/air/?loc=cn）。它的功能很简单，就是帮助你记录并完成需要做的事情。软件执行后，只要在最上方的“Enter a to-do”框中输入你要去做的事情，回车后它就会出现在下方的列表中。如果需要软件到某时刻提醒你，请点击列表项后方的钟表图标，即可设定闹钟时间，默认的选项有1、2、4、8小时后，如果要自定义具体时间请点击最后的“Custom”项。待办事项之前有一个小方框，如果这件事情已做完，只要在框中打勾，事件就会从待办列表中退到“Old”列表（如果没出现该列表，请点击左下方的“Show Old”），当然，你也可清除所有的“Old”列表——事实上，它就是一个简单的便笺式提醒软件，但一来足够漂亮，二来非常方便，相信用起来你会觉得舒心的！

GIF也调大小——GIF Resizer 1.1

□大小：628kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/13444.htm

不知你有没有试图调节过GIF文件的大小？比如将网上看到的中意的GIF动画，改成更小的QQ表情、MSN表情，或做其他用。如果你也试过，肯定会发现，以往那些百用百灵的图片大小调节软件突然全都失效了——它们只会将GIF的第一帧缩放，这样保存出来的图片当然只会是静态图片了。没有关系，来试用一下这款软件，它就是专为GIF文件缩放而设计的。使用软件时，只要分别设置好源文件和新文件保存路径，再设定新图片的长宽（选定“Keep aspect”可保证长宽等比例放缩），之后点击右下“Resize”按钮即可完成调节。注意如果觉得生成图片的质量较低，可在调节前将“Good quality (slower)”勾选上，如此放缩速度会变慢，但是质量会有所优化。





录音混音一条龙——Audacity 1.3.5 Beta

□大小：3.02MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/1792.html

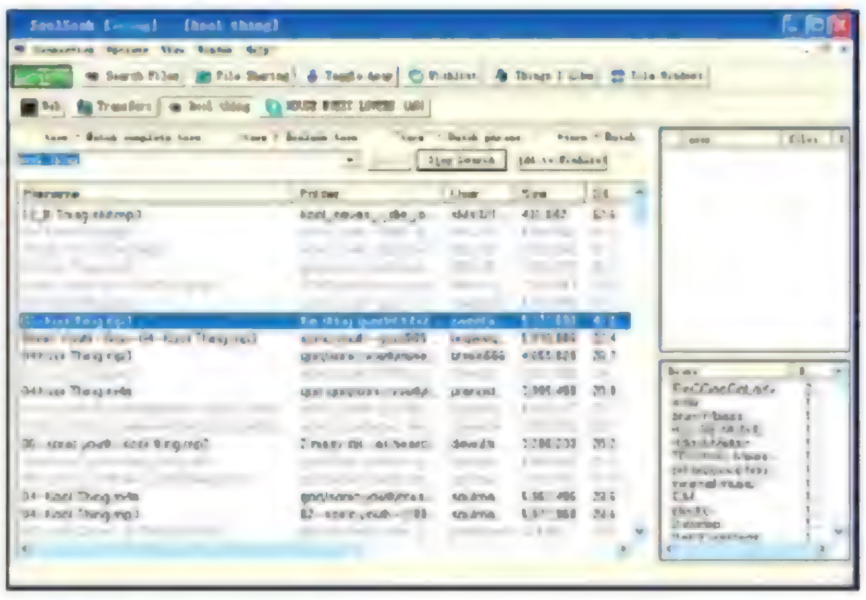
说实话，笔者第一次见到这么小体积、却功能强大、界面清爽的音频处理软件，不由得有些惊艳。简单来用，它可用来随时录音，只要点下大大的红点录制键，录制后按停止键，就可将其存为MP3文件；录制过程中可随时把音量调大，这样即使是用笔记本内置的麦克风也能在一定程度上保证声音清晰。复杂点用，你可用它对已有或自己录制的音频文件进行处理，支持降噪、静音、淡出淡入、添加回声、改变节拍/音高、正则化（Normalize，使声音充分大但又不超限）、包络（平滑改变音量大小）……再复杂点，你可用它进行多轨多段录制，然后再一起混音。总之，这款软件在功能上很像当年的CoolEdit，但它是免费的。

最后要提示的是，由于软件并未安装任何编码器，因此如果你要将录音存储为MP3，还需下载一个Lame MP3 Encoder（地址：http://www.skycn.com/soft/7195.html），下载后将其中的Lame_enc.dll文件拷贝到软件安装目录下的“Plug-ins”文件夹下。

国外音乐专搜——SoulSeek v1.57 NS 13c

□大小：919kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.crsky.com/soft/4850.html



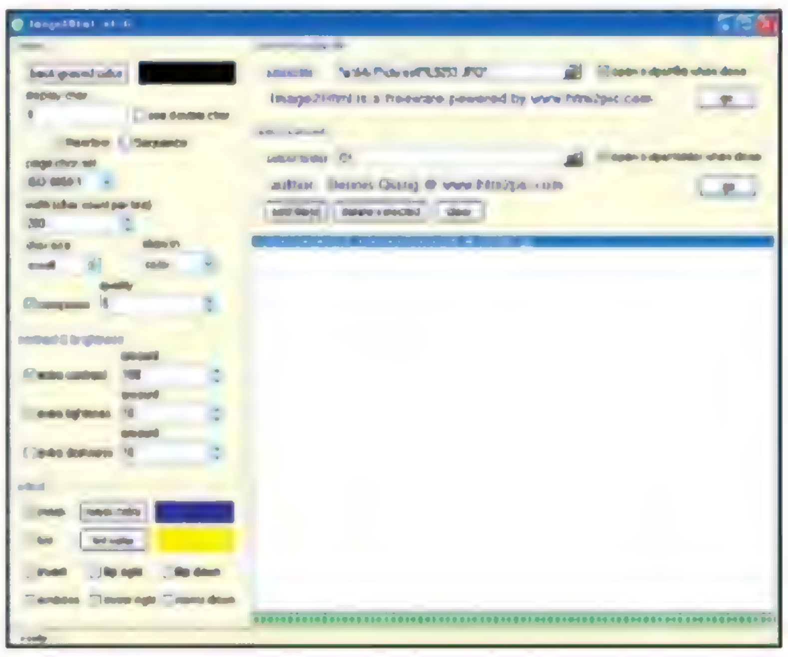
一款基于P2P技术的下载软件，不过由于设计所面向的功能专一，现在已成为世界最大的音乐交流平台之一。它主要的功能是搜索MP3，但也能搜索下载WMA、OGG、M4A等格式的音频文件，不过只有在MP3的搜索结果中，才能显示出比特率、长度、编码方式（如是否为VBR）等信息。初次使用时，笔者颇为这款软件的搜索效率感到惊奇，无论是结果数量还是最后的链接有效率，都非常让人满意（但传输速度就取决于你和对方的网络环境了）。软件也支持搜索中文曲目，但显然搜索结果的数量不如外文歌曲多，毕竟这是一个只在国外普及的软件。另外，这款软件还有一个重要的功能，就是支持自建聊天室，软件界面的右下方就是已有的房间，这些“房间”的利用率很高，不少人都在其中讨论音乐或随意聊天。目前国内使用这款软件的用户也越来越多，如果希望找到交流的“队伍”和聊天室，不妨试着在Google上搜索“SoulSeek”关键词。

不是图片的“图片”——Image2Html 1.03

□大小：923kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/11712.htm

你有看过那种用HTML字符拼凑成的图片吗？不过相信即使看到，估计也都是黑白的、用简单字符拼成的。但事实上如果精确控制HTML代码，完全可“写出”非常细致且为彩色的图像。不过那样花的功夫实在很大，好在现在就有这样的软件让你“一蹴而就”。



打开软件后，只要载入图片（上方为单个图片处理，下方为多文件批量处理），再到左侧设置好参数，例如使用什么样的字符和页面编码，用多少个字符组成图片宽度，甚至还可调节图片的对比度、亮度及特殊效果。这里给出一张例图，让大家对这种不是图片的“图片”稍有印象（蓝色为笔者随便选定部分，就像你在网页中选择几行字一样）。

字幕不用愁——射手影音播放器

□版本：1.0预览版 Build 112
□大小：10.5MB □授权：免费软件 □作者：射手网
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://shooter.cn/svplayer
□下载注册：http://shooter.cn/svplayer

说明：由知名字幕下载网站射手网所发起的一个开源播放器项目。该播放器在Media Player Classic的内核基础上开发，支持所有影音格式智能解码。软件最大的特色是字幕功能，当用户播放没有字幕的影音文件时，软件会自动连接射手网的字幕数据库，下载最匹配的字幕并实时显示。这项功能背后还有一个共享设定：只要一位用户拥有某个字幕并通过软件共享，那么所有使用该播放器的用户都可匹配到该字幕。此外，软件支持双字幕，可智能识别简/繁字幕、告别乱码，有方便的字幕字体大小调节功能，被分割成多段的视频，也能智能化载入未分割的字幕。除字幕功能外，软件还有一些其他的特色功能，例如播放中调节画面对比度和亮度，用GPU加速来减轻CPU负担等。

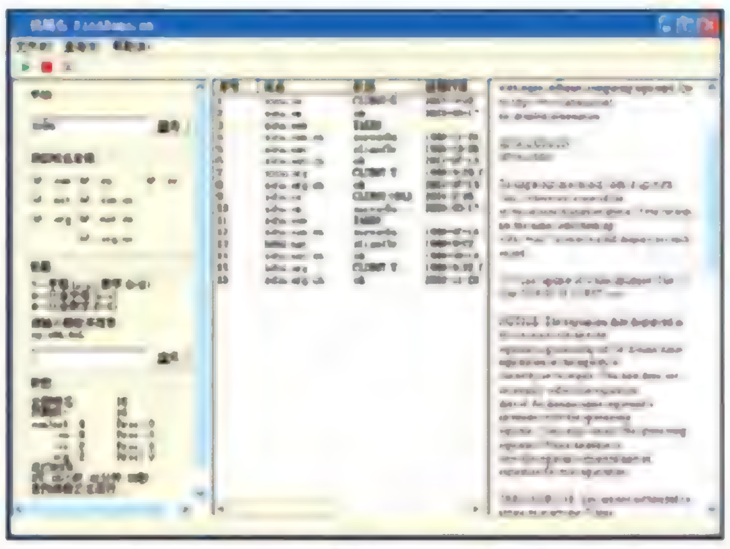
影音和字幕的结合是软件的最大特色

点评：软件特色明显，基础功能也算稳定、全面，是值得一用的播放器。不过目前软件正处于预览开发阶段，部分自加的功能尚有待继续完善，例如有时字幕已下载但未自动加载（此时请关闭影音文件再重新打开即可），调节字幕字体反应较慢等，期待未来能改进。

帮你查域名——Findname tools

□版本：1.01 □大小：290kB □授权：免费软件
□作者：Findname.cn □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.findname.cn
□下载注册：http://www.findname.cn/download.php?lang=cn

说明：无论是自己注册域名，还是想查找一些域名的注册信息，这款软件都可帮你节省到各种Whois域名信息网站查询的时间。它支持对8种顶级后缀域名（如.com、.com.cn、.org等）进行高速查询，还支持用符号替代字母、数字生成批量查询，免去了你重复输入、反复提交查询要求的麻烦。此外，如果是大批量查询，还可事先将查询域名列表，然后用软件整体导入进行查询。查询结果中如果有未被注册的域名，你可将其列表全部导出，以备之后使用。

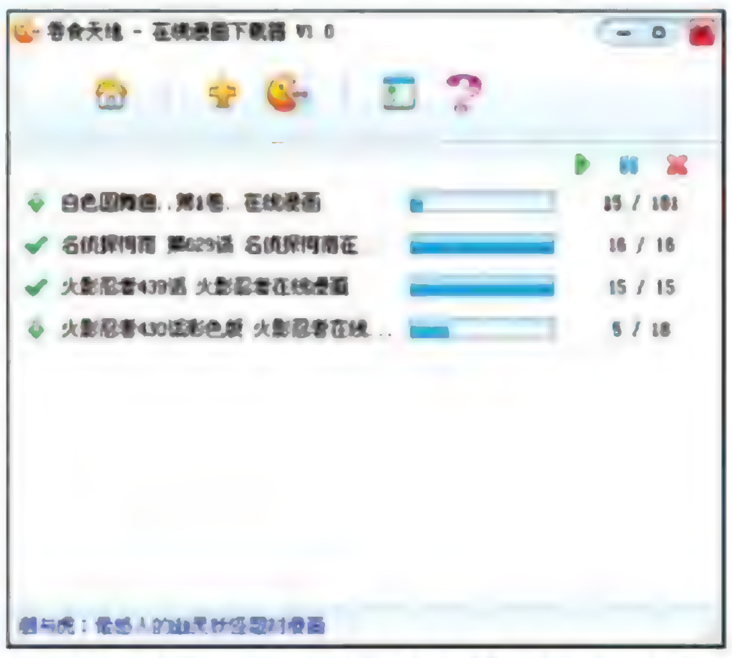

快速找到你所需查询的域名信息

点评：利用相关的网络资源，将其整合到一起，成为不少软件的设计思路，这款软件也是如此。软件背后的主页提供了更多的域名信息搜寻服务，包括即将过期的域名等，有兴趣的读者可去看一下。

在线漫画下载看——吞食天地

□版本：1.0 □大小：350kB □授权：免费软件
□作者：付黎 □平台：Win98/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.phoxo.com/cn/comic/index.php
□下载注册：http://www.phoxo.com/cn/comic/down.php

说明：这款软件的功能是帮你将在线的漫画一一下载到本地，再集中一起来看，省却在线观看时的等待下载与翻页的麻烦。软件体积小巧，使用方法也非常简单。你可将在线漫画的起始页复制到软件的新任务对话框，也可打开悬浮窗，在IE中直接将起始页的链接拖拽到其中，之后再指定下载目录，确定后就可去泡茶静待下载了。下载完成后，双击任务即可打开下载目录，再用本地的图像查看软件细细观赏。软件支持迅雷在线漫画、魔豆网、KuKu动漫、猫扑动漫、爱漫画、你的我的在线漫画、凯神在线漫画、CC动漫图库等知名动漫网站，在主界面上还安排了一个链接指向动漫网站推荐网页。


功能简单，但还够用的在线漫画下载器

点评：又是一款整合网络资源的小软件。软件还刚完成不久，虽然功能足够用，但易用性还可进一步提高，例如自动设定下载目录，而不必用户每次手动更改，期待进一步更新完善。

零资源占用的日历——壁纸月历

□版本：2.0 □大小：11.96MB □授权：免费软件 □作者：追梦人11
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://baijing-no.11.blog.163.com
□下载注册：http://baijing-no.11.blog.163.com/blog/static/37892212008102693728187

说明：能在壁纸上显示日历的软件很多，但多数都要占用系统资源，有的还会推送广告——为了简单的一个功能，连带系统受罪似乎并不合算。这款软件的设计就合理得多，它直接在当前的壁纸上叠印日历，而不必随时执行。为了能变更当前日期的记号，它会在开机时执行，执行只有一个动作，就是将当前日期图片修改，然后退出。软件提供了较详细的设置方案，可显示农历、一年中的周数、当天记号等；一些日期元素（例如星期几、周末日、周数、当天等）的显示颜色、位置、方式等都可调整。最后注意设置之后，一定要记得退出，日期才会最终“打印”到壁纸上。

点评：很方便的一个工具软件，而且真正出自于用户的角度在设计。不过软件功能还有进一步完善的空间，例如有时用鼠标调整位置后不会被保存，另外最好将公历与农历字体设置也单独列出来，并实现设置预览功能。P

软件运行时点击右上图标就可打开设置窗口

掌上乾坤

北京时间3月18日凌晨，苹果公司向外界展示了iPhone OS 3.0的主要新特性，并随即为iPhone Developer Program成员提供了iPhone OS 3.0固件和最新的拥有超过1000个全新APIS的软件开发包（SDK）下载。笔者有幸得到了iPhone OS 3.0固件并第一时间对自己的iPhone 3G手机进行了升级，有道是好东东不可独享，利用大众软件提供的机会，在这里给大家带来3.0固件第一手的体验感受。

■河北 李岩

一、搜索

搜索示例，速度很快

在之前的版本中，只有在电话簿才具备搜索功能，而3.0版本用户可根据自己需要在iPhone中选择通讯录、应用程序、音乐、视频、备忘录、邮件和日历等项目中进行搜索。同时还对Home键切换功能进行了一次改变——在初始界面单击Home键（或手指向右拖动界面），则会进入新增的全局搜索功能页面，再次点击则会返回。在搜索栏中，只要输入搜索条件后点击搜索，iPhone就会很快将其中与搜索条件相符的项目列出来，搜索速度很快。强大的搜索功能，无疑又为苹果iPhone手机增添了一道迷人的光环。

二、复制和粘贴

还原、拷贝、重做等编辑操作

用户只要只要双击文本即可弹出拷贝选项，此时可将该文本全部复制；而选择部分文本内容进行复制和剪切也很简单，用手指在文本任何位置稍作停留随即松开，再点击“选择”按钮，这时你会看到两个定位杆，可方便地对文本内容进行选择——按住定位杆进行滑动，在你想确定的位置短暂停留后再松开就会固定该滑杆，两端都固定好后即可进行下一步的复制或剪切操作；在你想粘贴的文本输入位置双击或手指短暂停留后松开，即可进行粘贴的操作；在备忘录程序中，如果你在输入过程中要进行修改，只需轻轻摇动一下iPhone机身，即可进行还原键入/粘贴、重做等编辑操作。

此外，还可方便地复制图片内容——在相薄里点中照片，稍后松开手指即可进行复制和剪贴操作。

以横屏显示的备忘录

三、新特性之横屏浏览

众多用户都对iPhone的重力感应技术称赞不已，如将手机横置，iPhone中的计算器就会变成一个横版的高级计算器，而浏览网页时也可横屏浏览，实现更好的浏览效果。可惜在2.2.1等旧版本固件中，利用该特性的功能组件还是太少，而此次3.0固件中则将短信、股市、备忘录和通讯录等模块全部开启了横屏浏览模式，而这无疑让iPhone的重力感应技术得到更广的应用，而用户在浏览、输入各种资料时也会感觉更加舒服。

四、录音功能

UI设计精美绝伦的“麦克风”

录音功能界面做得非常酷，一颗很有金属质感的麦克风，下方是音量指针，操作也非常简单——点击左下角的红色录音按钮即可开始录音，录音过程中随时可再次点击它暂停，或点击右侧的黑色停止按钮，当录音完成后，停止按钮就会切换成播放按钮，这时再点击就会方便地播放录音片断。正如前面提到的照片共享功能一样，录音文件（M4A格式）也可方便地插入邮件中（点击共享）进行发送。有了这个造型精致、功能强大的录音机，相信你可完全告别软件商店中的那些形形色色的录音程序了。

五、新特性之听歌摇一摇

不要再嫉妒那些在你面前摇动机身就能换曲的索爱音乐手机用户了，现在你也可用iPhone在他们面前炫耀一把了。使用很简单，只要在iPod功能设置界面中，启动“摇动以随机播放”按钮即可开启该项拉风功能！

注：该功能只在iPod功能界面下生效，在待机画面摇就不好使了。

写在最后

目前的iPhone OS 3.0还存在着不少问题，在笔者的试用过程中，就出现了突然无声、程序不时卡住等问题。作为一款尚处在Beta测试期的手机操作系统，存在一些问题是难免的，瑕不掩瑜——iPhone OS 3.0还是给我们带来了很大的惊喜，新增超过100项的新特性让iPhone变得更加易用和完善。

本期推荐文章

●全面减少Vista备份GHO文件大小

●ADSL开机自动拨号两法

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”，投稿信箱为Phair@popsoft.com.cn。

不必手工搬迁，个人资料轻松移

■贵州 冰河洗剑

在重装或恢复系统前，我们常常需要保存一些个人资料和设置，比如“我的文档”“收藏夹”“历史记录”等。通过手工转移备份对应的文件夹，非常的麻烦，借用一些小工具，可以方便地完成这个工作。

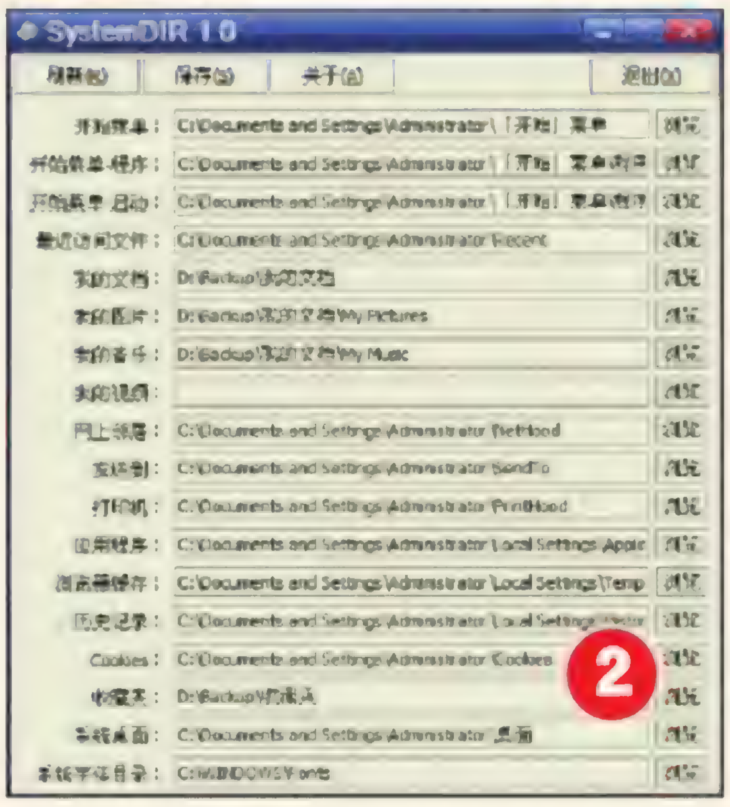
1.个人设置和资料转移器

“个人设置和资料转移器 v2.0”（下载地址：http://www.greendown.cn/soft/6702.html）的功能和作用是方便快捷的转移一些个人资料和设置，将其转移到其他分区和目录，减少对系统分区的占用，同时由于避免资料和设置存放在系统分区，重装系统时造成个人设置和资料丢失。

执行软件，在界面中可选择要转移的项目，包括“我的文档”“个人桌面”“IE收藏夹”“IE临时文件”等。然后选择保存个人资料和设置的目标路径，一般选择非系统分区中的某个目录。点击“转移”按钮，即可开始自动转移相应的系统文档目录了，同时会自动复制原有文档目录中的文件到新的路径（图1）。如果只是备份一下现在的目录文档资料和设置，那么可在重装系统后点击“还原”按钮，即可还原所有备份的资料和设置。

2.功能强悍的SystemDIR

SystemDIR是一个更为强大的系统目录设置工具（下载地址：http://www.divshare.com/download/launch/2985771-0aa），可以查看和修改系统默认文件夹，包括“开始菜单”“启动”“我的文档”“网上邻居”“收藏夹”“历史记录”“桌面”“发送到”“字体”等方方面面常用的系统设置目录（图2）。



使用方法也很简单，运行“SystemDIR”在软件界面中即可看到当前默认的系统目录路径。要修改某个系统目录，只需在其对应项目后指定新路径，设置完毕后点击“保存”按钮即可。P

为闪盘找个“清洁器”

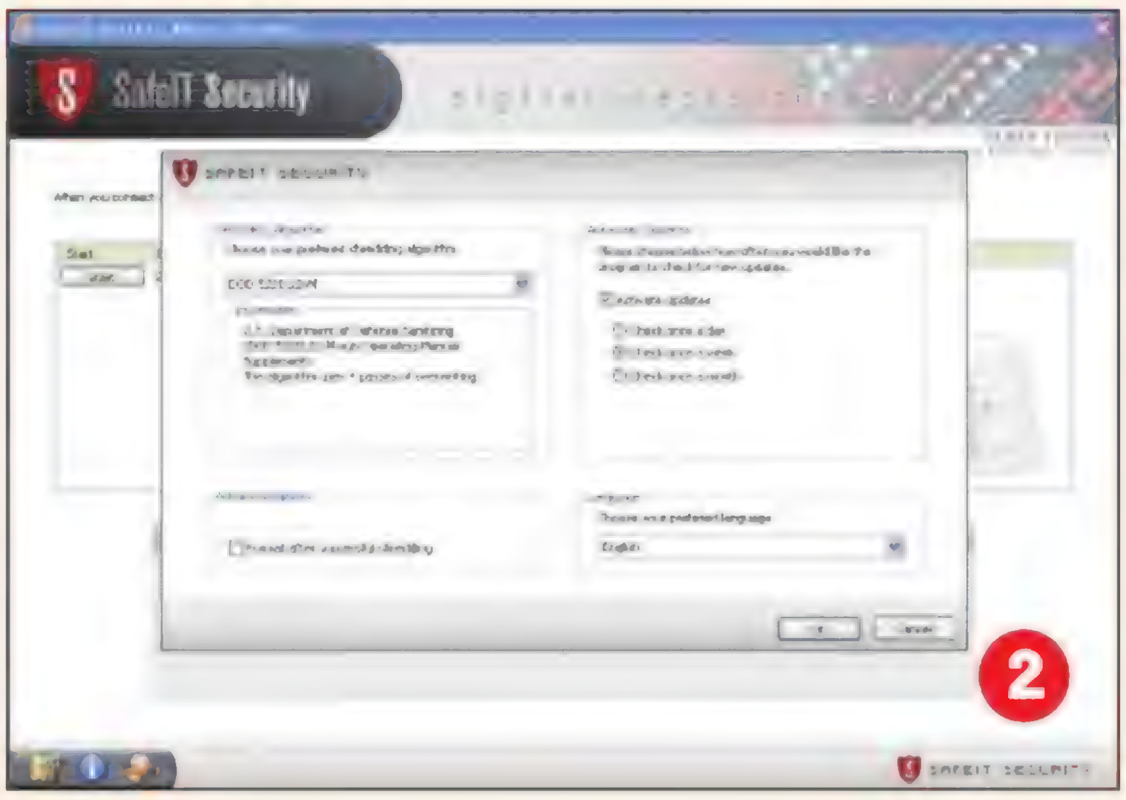
■河南 花的神明

闪盘以其体积小巧，存储量大的优点，越来越受到大家的青睐。我们通常将重要数据复制到闪盘上，这样使用起来就非常方便。但当数据使用完成后，为了防止敏感信息泄露，最好的办法是将闪盘上的重要文件删除掉，常用的删除方法虽然可以完成文件删除操作，但文件的数据依然保存在闪盘上，别人使用反删除工具可轻易将其恢复。如何才能将闪盘上的数据彻底删除呢？使用Flash Wiper和Digital Media Shredder这两款独特的软件，就可对闪盘进行全面的“清洗”操作，让其中的数据彻底消失。

启动Flash Wiper后，在弹出的操作向导界面中点击“Next”按钮，在下一步窗口中勾选“Show only Removable Drives”项，表示只显示可移动存储设备，在其下的驱动器列表中选中需要清理的闪盘设备，点击“Next”按钮，在下一

步窗口（图1）中的“Direction”栏中如果选择“Start from the last sector”项，表示从闪盘磁盘结构中的最后一个扇区开始，按照相反的顺序逐一向前“清洗”每一个磁盘扇区，这样可防止从一开始破坏文件分配表，这样虽然清理的速度比较慢，但“清洗”的效果比较彻底。如果希望提高清理的速度，那么可选择“Start from the first sector”项，表示从磁盘第一个扇区开始执行清理操作。在“X Hex mask”栏中可设置写入的十六进制字符（默认为“F6”），这样Flash Wiper将使用该字符覆盖闪盘中每一个扇区中的内容。在“X Pass count”栏中可设置重复操作的次数（默认为3次），这样可使用指定的字符彻底覆盖闪盘中的所有原始数据。在下一步窗口中点击“Start”按钮，即可开始闪盘的数据清理操作了。在该窗口中可以显示选定的闪盘盘符、闪盘容量、写入的字符、重复操作的次数、当前处理的闪盘扇区、闪盘扇区的总数、清理的进度等参数。下载地址：http://www.panterasoft.com/flash-wiper/fwsetup.exe。

Digital Media Shredder运行后会检测当前是否连接了移动存储器，并在其主窗口中显示所有连接的移动存储设备，包括移动存储器的盘符、名称、容量等参数。点击窗口底部的“Settings”按钮，在设置窗口（图2）的“Shredding Algorithm”列表中选择数据擦除算法，包括“DOD 5220.22-M”“NAVSO P-5293-26”“AR380-19”等，都是军方采用的数据删除方式，选择不同的删除算法，在其下可以显示具体的描述信息，包括数据重复覆盖的次数等。勾选“Format after successful shredding”项，表示在数据彻底删除之后，将闪盘格式化。之后在Digital Media Shredder主窗口磁盘列表中选择对应移动存储器名称，在其“Start”栏中点击“Start”按钮，即可对该设备进行数据擦除操作。同时在“Progress”栏中显示操作的进度，在“Elapsed”栏中显示花费的时间，在“Time Left”栏中显示剩余的时间，在“Speed”栏中显示操作的速度。下载地址：http://www.safeit.com/downloads/DigitalMediaShredder.exe。



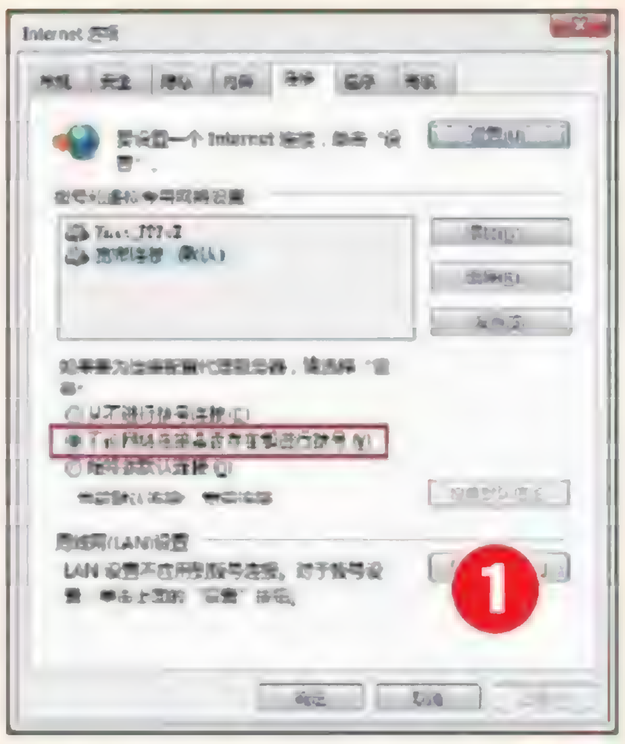
ADSL开机自动拨号两法

■湖北 尹飞

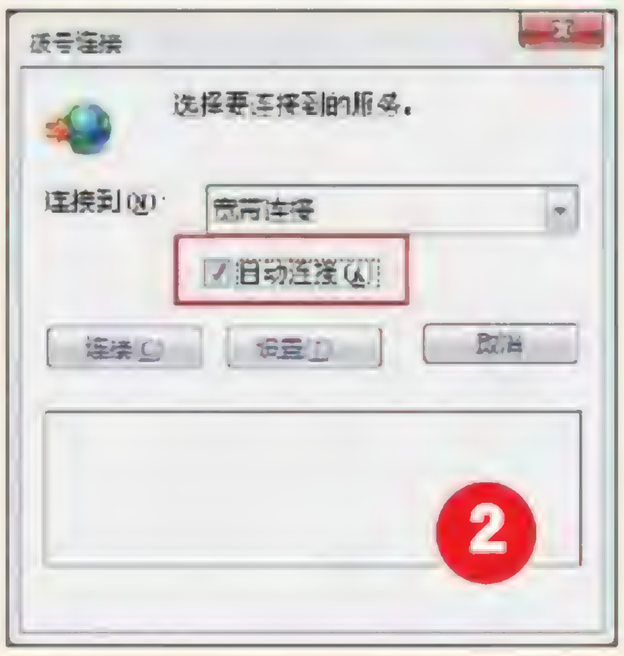
我们大多数人都是使用ADSL拨号上网，每次启动后都要手动拨号，让ADSL在我们开机的时候自动拨号就方便多了：

方法一：

打开Internet Explorer，进入“工具”→“Internet选项”→“连接”，选择使用的ADSL拨号连接作为默认连接（默认连接可在“控制面板”→“网络与Internet连接”→“网络连接”中进行设置），然后选中“不论网络连接是否存在都进行拨号”（图1），然后选择应用，确定后退出。

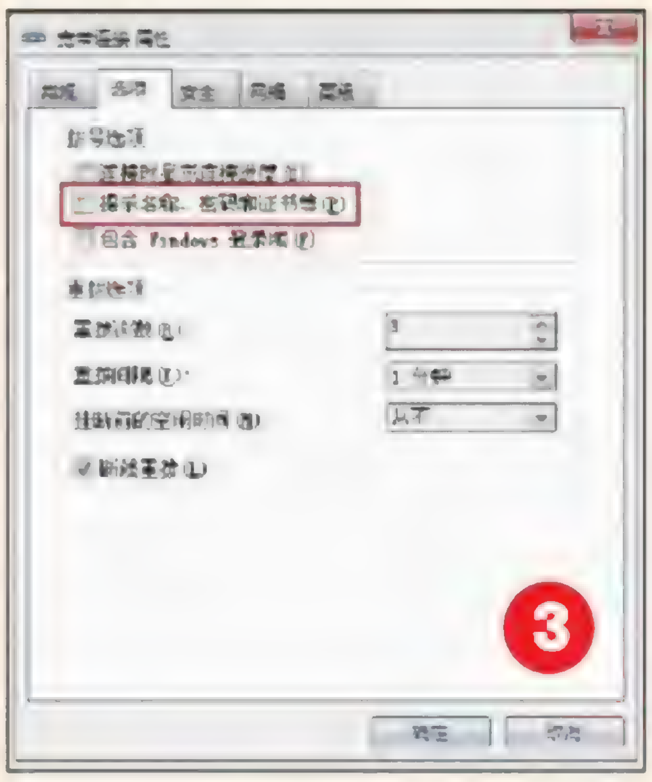


退出后重新启动IE，这时会出现“拨号连接”提示框，把“自动连接”选项前打上勾（图2），然后点击“连接”即可，这样以后每次计算机启动后ADSL都会自动拨号了。



方法二：

进入“开始”→“控制面板”→“网络与Internet连接”→“网络连接”，选择“ADSL连接”→“属性”→“选项”，将“提示名称、密码和证书等”选项前的勾去掉（图3），点击确定退出，然后右击ADSL拨号连接，选择“创建快捷方式”（下页图4），程序会在桌面上生成一个拨号连接快捷方式。



右击任务栏，选择“属性”→“开始菜单”→“自定义”→“高级”，打开“程序”→“启动”（下页图5），将桌面上的拨号连接快捷方式复制到启动文件夹中即可，然后每次启动计算机就会自动拨号了。

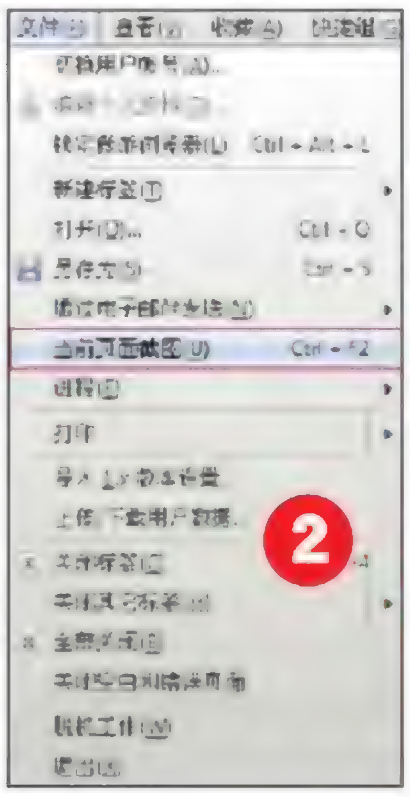
备注：以上办法只适用于Windows网络连接中建立的拨号连接，不适用于互联星空等专用拨号程序。

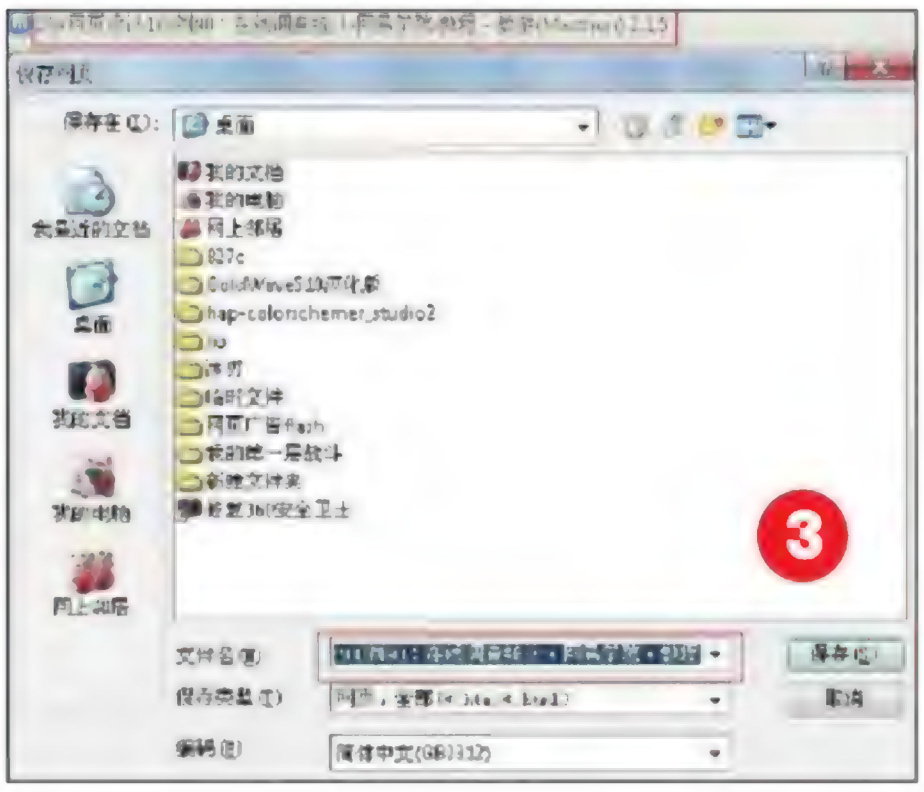
轻松制作页面的完美截图

■北京 immjm

在浏览网页或在网上查找资料遇到需要的资料时，经常使用IE的文件另存为保存网页，或用PrintScreen键截图保存，这样做或多或少有些不便。最近发现使用傲游浏览器的当前页面截图功能会使工作事半功倍。我用的傲游版本是2.1.5.1250 Unicode（图1）。在需要保存的网页全部载入完成后，点击菜单：“文件”→“当前页面截图”（快捷键Ctrl+F2）（图2），就会出现“另存为”对话框。傲游会把网页的标题栏内容作为截图文件的名称，这样会很方便以后查找资料和内容来源（图3）。用这个方法不管多长的页面都能存在一张图片上，比用PrintScreen键截图或另安装截图软件方便很多。

但这样做的缺点就是对页面上的文字代码等无法复制粘贴使用了。





当需要在截图上用方框或直线标注重点时候，可用系统自带的画图附件来实现。点击：“开始”→“程序”→“附件”→“画图”，打开画图工具点击：“文件”→“打开”，打开需要标注的图片，点击左侧“矩形”工具图标，在下方会出现3个矩形选项：第一是方框，第二个是带边框的矩形，第三个是不带边框的矩形。选择第一个方框，并在下方选择标注的颜色，在需要标注的地方用鼠标拉出矩形即可。当然要标注文字，画线标注同样也可以用画图来实现，这样做是不是比用PS方便快捷多了啊！（图4）

如果要打印截图，又不想要打印页面截图上的一些广告、文字等内容，同样使用画图的“矩形”工具来实现。首先我们先用画图工具左侧的“取色”工具吸取页面上的颜色，然后使用矩形工具的第三项无边框矩形工具，在页面上需要遮盖的地方拉出矩形即可。再使用“选定”工具，通过移动选取内容的位置减少图片空白区域。

至于裁图，很多看图软件比如ACDSee9.0、FS Viewer都能实现。

这样一系列操作后我们就得到了“完美”的页面截图了。

全面减少Vista备份GHO文件大小

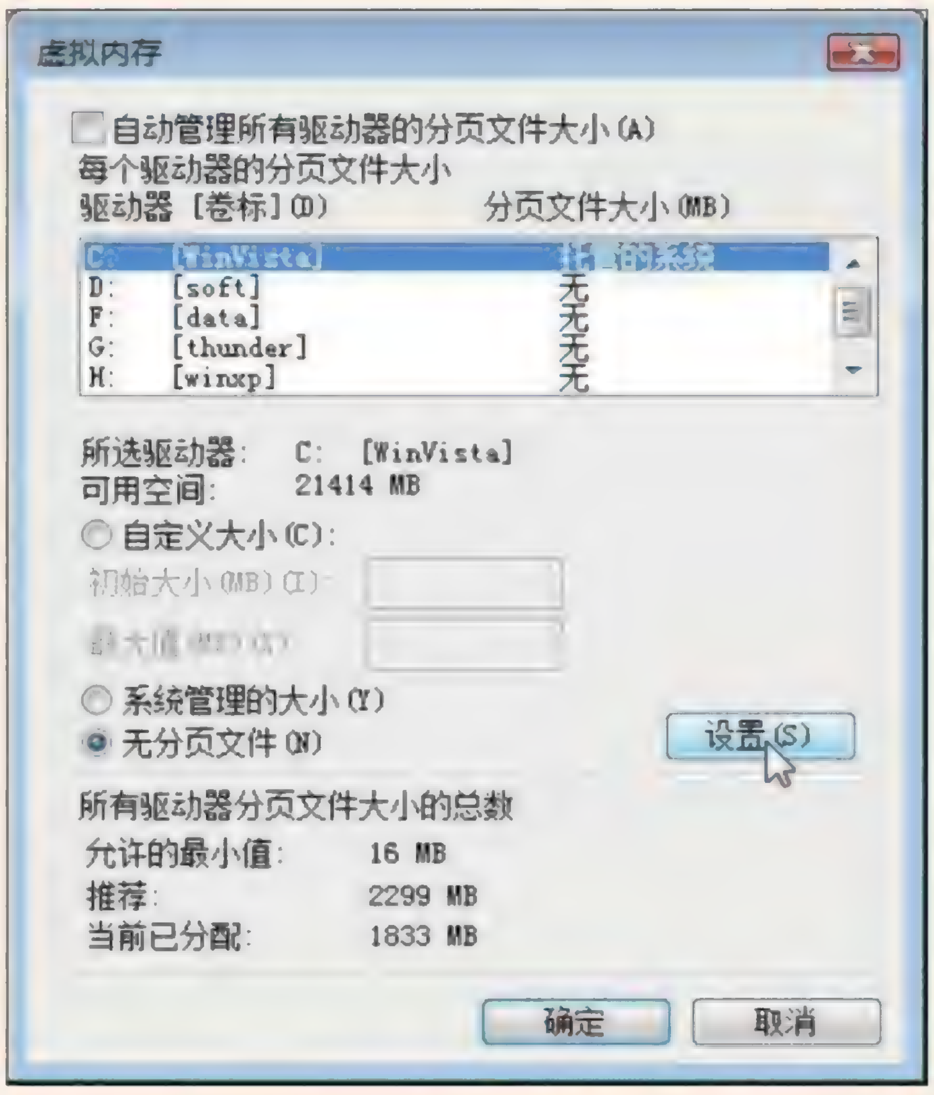
■北京 江北书生

Windows Vista已经开始普及，利用Ghost来备份并在需要时恢复系统是一个不错的主意，但是有很多人反映生成后的GHO文件太大。事实上，我们完全可以在做备份前为系统减肥，可以省下近6GB的空间呢。

一、取消页面文件

在PC早年，因为内存价格较高，一般电脑上都不会配置太多，此时如果操作系统和应用程序需要的内存数量超过了计算机中安装的物理内存数量，操作系统就会暂时将不需要访问的数据通过一种叫做“分页”的操作写入到硬盘上一个特殊的文件中。但由于硬盘的速度远不及内存，所以如果我们的计算机的配置较高且内存较多，可以将页面文件关闭，从而直接在内存中操作，提升性能！更重要的是，用Ghost备份系统时不会把无用的页面文件备份进去。

右击桌面上计算机图标，选择“属性”命令，在打开窗口中单击左下中部的“高级系统设置”，再在打开窗口中单击“高级”标签，单击其下“性能”下的“设置”按钮，再在打开窗口中单击“高级”标签，单击其下“虚拟内存”下的“更改”按钮。最后在打开的窗口中选中虚拟内存所在分区（一般是C盘），选择下方的“无分页文件”，再单击“设置”按钮（**如图**）。



最后重新启动计算机即可生效，而在PC电脑里面，现在的软硬件配置都很高了，但瓶颈是硬盘（尤其是笔记本硬盘转速更低）。所以，大内存的情况下，根据木桶理论建议关掉这个，这是水桶里面最短的一块木板，进行上述操作后，效果会比较明显。

小提示

这样可以为Windows Vista省下4GB～8GB的空间，因为默认情况下Windows Vista的页面文件大小为物理内存的2倍。

二、关闭休眠

很多用户喜欢休眠功能，这样可以实现快速开机功能，但对于大内存的电脑来说，在不经常读、写硬盘的情况下，最好是把硬盘休眠功能关闭，因为有时也会因此而造成无故死机故障，同时休眠的时候系统要把整个内存的数据写到硬盘上去需要很多时间，如果你的内存大小是4GB，那么就要占用很大的硬盘空间。如果你没有必要保持工作现场，请关闭休眠功能。

我们只要按下Win+R键，输入“powercfg -h off”（不含引号），回车即可禁用休眠。

小提示

这样可以为Windows Vista省下2GB～4GB的空间，因为默认情况下Windows Vista的页面文件大小和物理内存大致相等。

三、删除无用的文件

Windows Vista安装完成后，仍有很多文件是多余的，我们完全没有必要把一些无用的文件打包进GHO文件中。主要的文件夹占用空间为：Build-2.12GB、InstalledRepository-177MB、Packages-510MB、Program Files-628MB、Windows-4.81GB等。不过，我们可以删除以下的文件夹：

C:\Windows\Web\Wallpaper 里面是Windows自带墙纸，不需要的可以删除掉，或转移至其他盘（45.5MB）

C:\Boot 除zh-CN外均可删除，直接删除会提示无权限，方法同上（13.3MB）

C:\perflogs\System\Diagnostics 进行了Windows Vista系统测试之后的测试记录文件存放处，按照不同的日期一个文件夹来存放，不需要的可以删除之（9.39MB）。

C:\Windows\Downloaded Installations 有一些程序（如Dreamweaver等），安装的时候会把安装文件解压至此文件夹里面，可以删除。

C:\Windows\Help 帮助文件，可以删除。建议暂时保留，因为对这Vista还不怎么熟悉，有时有点用处（105MB）。

C:\Windows\IME 输入法文件，不清楚具体的哪个文件夹对应哪个输入法（136MB）。一般来说，用紫光和搜狗、五笔的人很多，因此这个文件夹可以删除掉。

C:\Windows\Installer 已安装程序的卸载修改时所需程序，如果确定该程序安装后不用卸载，可以删除之，要不然以后要删除可能删不了（不过也可以重新安装再删），按安装程序的数量，几十到几百MB不等。

C:\Windows\winsxs\Backup 这个里面是一些备份文件，可以删除（353MB）。

C:\ProgramData 一些程序安装时会放一些文件到这里面，看需要删除，例如我装了iTunes之后会出现C:\ProgramData\Apple Computer\Installer Cache\iTunes 7.0.2.16这个文件夹，里面其实就是安装文件，可以删除，但有些是软件运行时需要的文件，不能乱删，自己看着是安装文件的就可以删，此文件夹大小几十到几百MB不等。

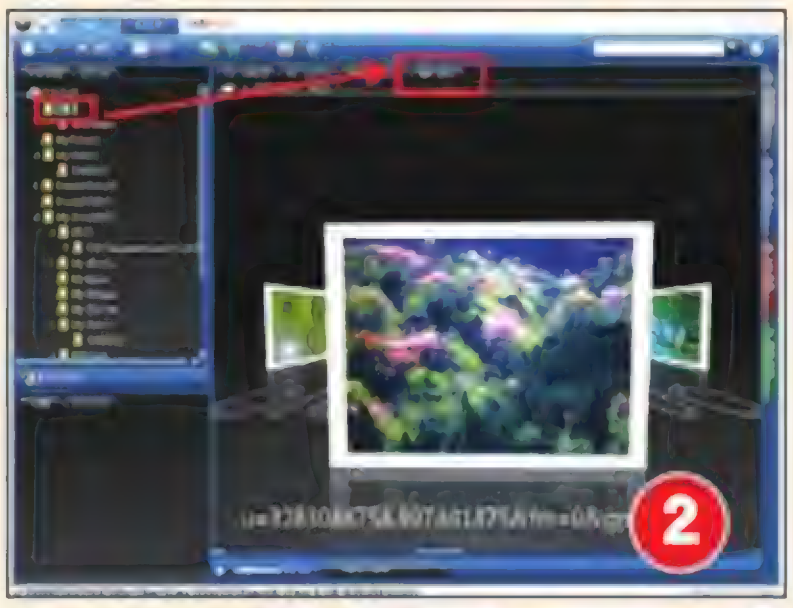
C:\Users\Public 所有用户公用文件夹，里面有一些示例图片、视频等，可以删除之（217MB），其中C:\Users\Public\Recorded TV\Sample Media为Windows Media CEnter的示例电视录制文件（143MB），C:\Users\Public\Music\Sample Music为示例音乐（59MB），C:\Users\Public\Pictures\Sample Pictures为示例图片（4.7MB），C:\Users\Public\Videos为示例视频（9.6MB）。

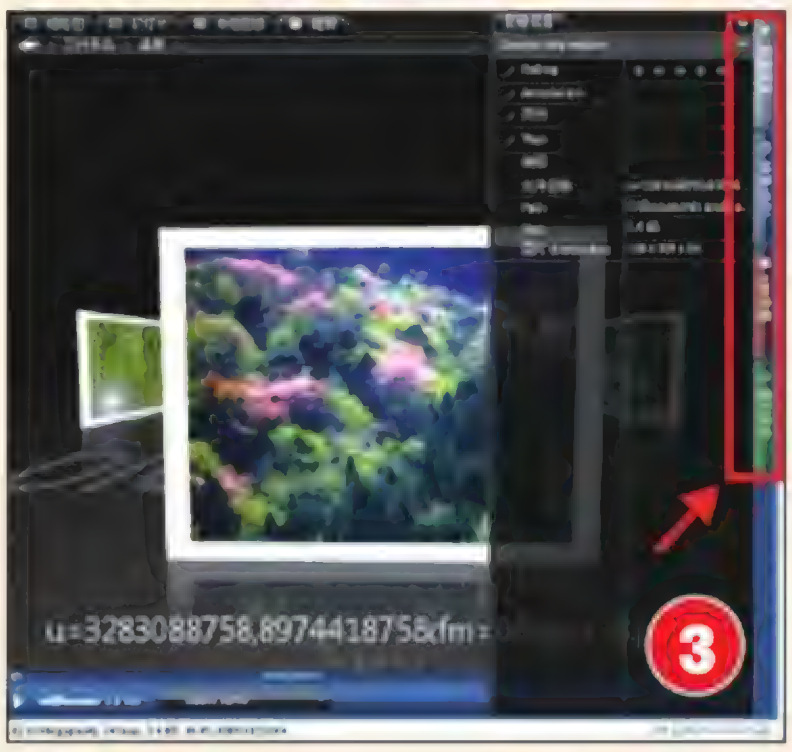
经过上面的操作，C盘的可用空间会多出许多。

再用Ghost来备份系统，是不是发现GHO文件小了很多？这样操作下来，可以节省3GB～4GB的空间，如果系统盘不太大，完全可以把GHO刻录到一张4.3GB的DVD光盘上。P

图片浏览也可以如此3D

■湖北 王勇





Pictomio是一款集管理、分类、搜索于一体的图片浏览和管理工具（下载地址：http://www.anwang.cn/soft/66/71/2008/200806218280.html），与Picasa相比，Pictomio操作界面看上去格外华丽。除此之外，Pictomio还提供令人炫目的3D图片浏览，并内置了SlideShow图片幻灯片制作工具。感觉不错的话，就来体验一番。

步骤1，双击应用程序图标，打开“Pictomio”主界面，Pictomio主要集成了浏览图片和幻灯片制作两大功能选项，如果你只是想利用它来管理和浏览图片，可单击一下窗口上方的“浏览”选项卡（图1），进入到图片浏览窗口；

步骤2，在“浏览”功能窗口中，操作界面由左到右划分为文件系统区域和浏览图片区域。比如想浏览一下保存在“桌面”上的图片，首先在左侧“文件系统”对话框中单击一下“桌面”选项；

步骤3，此时桌面中的所有图片便会显示在右侧浏览窗口中了，按浏览方式的不同，Pictomio提供了旋转、单幅图像、幻灯片和缩略图等4种浏览方式，这里最值得称道的是“旋转”这种华丽的3D图片浏览效果。操作时只需先单击一下“旋转”功能标签页（图2），这时所有图片在下方便一字排开了，从左或右侧点击图片（或上下翻转鼠标滑轮），此时图片便会呈现出3D式的翻页效果，令人赏心悦目。

步骤4，另外，假如你想查看关于某张图片的图像信息、EXIF数据、索引状态等资料，方法也很简单，只需将鼠标指针移动到窗口右侧的相应功能标签上，系统会自动出现一个包含有相关内容的提示小窗口（图3），显示效果非常有动感。

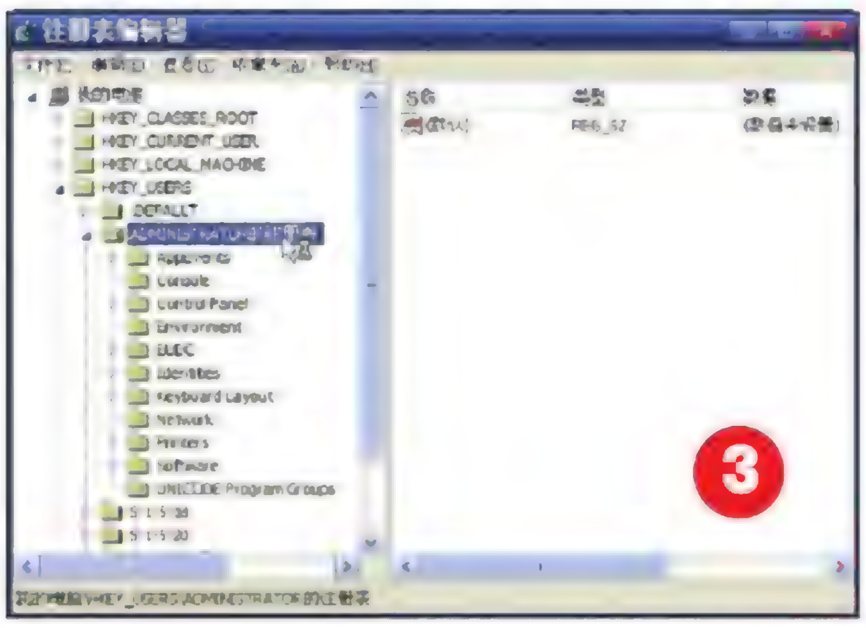
步骤5，除了上面讲到的图片浏览功能，Pictomio还具有Flash相册制作功能，单击上方的“幻灯片”功能选项卡，在操作界面中按照相关提示进行操作即可（图4）。P

轻松编辑任意用户注册表

■上海 刀刃

对于一台公用的电脑，常常会建立多个用户名账号进行各自的操作。在进行用户管理时，有时需要动用注册表修改一些特殊的用户设置，然而要更改某个用户注册表时，必须以该用户名进行登录才能修改。当同时修改多个用户的注册表时，不得不进行多次登录，很是麻烦。下面介绍一个办法，可以用管理员身份登录后，修改其他任意用户名的注册表：

在“运行”中输入“regedit”打开注册表编辑器，点击选择“HKEY_USERS”项，然后点击菜单“文件”→“加载配置单元”（图1）。在“打开文件”对话框中，浏览打开“C:\Documents and Settings\用户名”目录下的“Ntuser.dat”文件。在这里操作系统是默认安装在C盘的，其中用户名代表要修改注册表的用户名，例如要修改Administrator用户的注册表，则可打开“C:\Documents and Settings\administrator”目录下的“Ntuser.dat”文件。

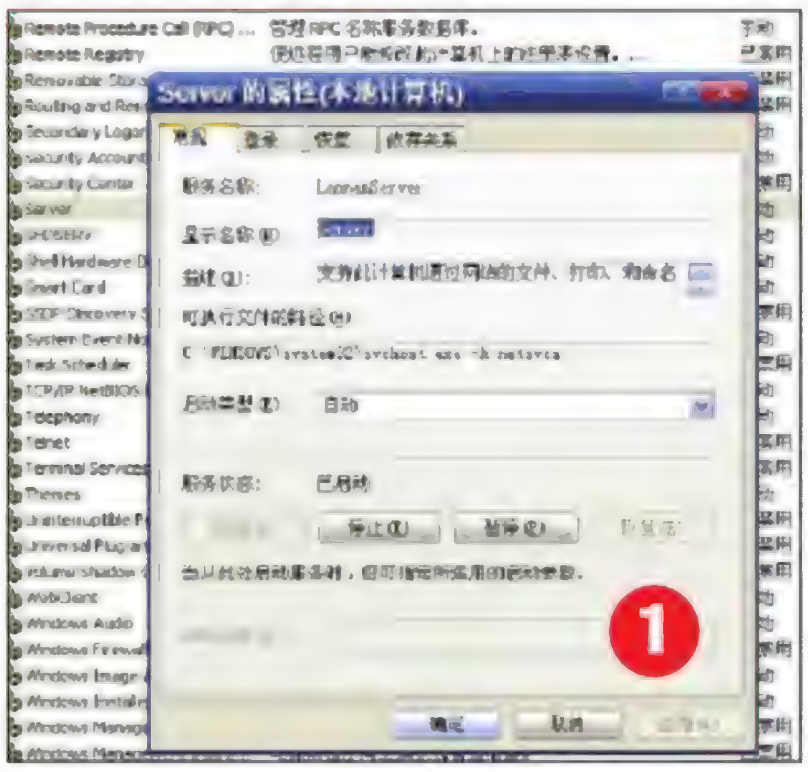


选择“Ntuser.dat”文件后，将弹出一个加载配置单元的对话框，随便输入一个“项目名”（图2），确定后在“HKEY_USERS”下将会添加一个新的子键项目。展开该键进行操作，就可以对所选择的用户名注册表进行修改了（图3）。修改完毕后，选择此键点击“文件”→“卸载配置单元”即可将该子键项目卸载掉，然后可以再加载另外一个用户的注册表文件“Ntuser.dat”进行修改。P

编者按：许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Phair@popsoft.com.cn。

快速禁用和启用共享

■贵州 冰河洗剑



为了方便与网络上的其他用户共享文件，我们常常会将自己电脑上的某些磁盘分区或文件夹进行共享。当想取消某个共享时，一般采用的方法是右键点击该共享项目，打开“共享和安全”对话框，在其中将已有的共享取消；或者直接在“命令提示符”窗口中使用“net share”命令将共享删除掉。然而在一些特殊的操作情况下，我们需要暂时取消一下所有的共享，如果共享项目比较多，使用上面的方法操作起来很麻烦，而且重新恢复共享的时候也很累人。其实有一种更加简便的快速启用和禁用共享方法：

打开“控制面板”→“管理工具”，双击“服务”图标打开“服务”对话框，在服务列表中选择名为“Server”的服务项目，点击右键选择“属性”命令打开设置对话框。在对话框中“服务状态”项中点击“停止”按钮（图1），确定后关闭对话框就可以立即禁用所有共享了。这时候别人再通过网络连接你的共享文件夹时，将会弹出错误提示对话框，提示无法找到路径。

当我们操作完成后，想要恢复共享时在对话框中点击“启动”按钮重新启用该服务就可以了，非常方便吧？

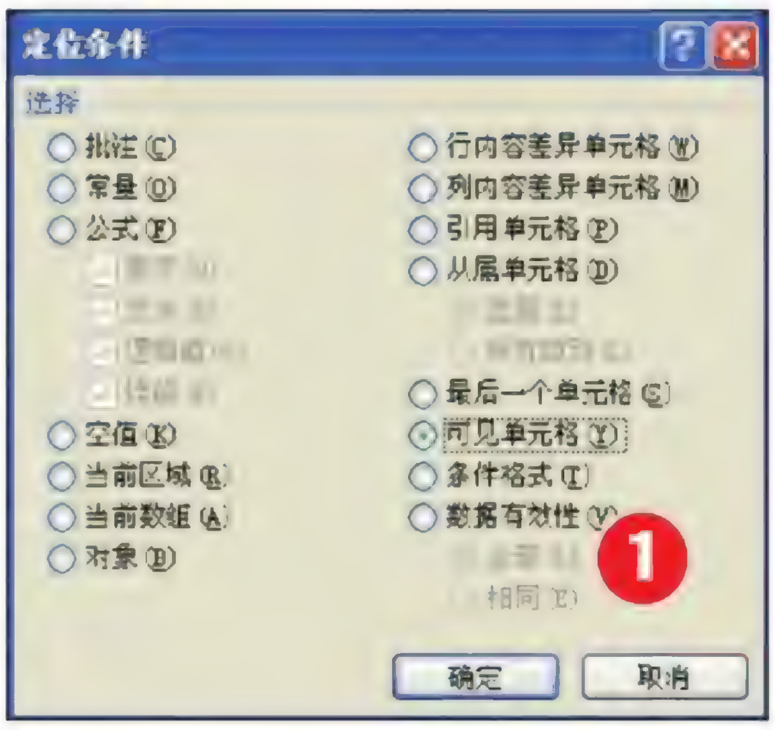
用迅雷继续未完成的下载

■北京 吕冠桥

迅雷是一款常用的下载工具软件，许多网友也喜欢用迅雷提供的P2P方式进行下载，以笔者为例，由于使用电脑的环境不固定，经常往返于家中和学校宿舍，有时候两台电脑上都会有未完成下载的大容量电影文件，重复下载又颇费时间。其实迅雷本身提供了一个“导入未完成下载”的功能，比如某电影文件在家中电脑下载到了30%，可在下载文件夹下找到改文件，一般未完成的文件后缀名为.td，将其COPY到U盘或移动硬盘后，带到学校宿舍电脑中，将该文件COPY到迅雷下载文件夹中，进入迅雷软件，选择“导入未完成下载”菜单（图1），之后选择该文件，经过导入后（图2），该文件将继续下载，并且也是从30%开始，省去了从头开始重复下载的麻烦。该技巧简单实用，在使用迅雷的过程中，很容易被我们忽略。

热键帮忙快选Excel可见单元格

■济南 贾培武



分类汇总是不少用户在编辑Excel工作表时常常进行的操作。有时，你或许仅需要汇总后的结果而不再需要参与汇总的数据，那么可进行如下操作：

1.将汇总后的结果显示到二级即将参与汇总的数据隐藏起来。

2.使用“定位条件”功能选择可见的单元格。在Excel 2003的具体操作是：依次单击“编辑”菜单→“定位”→“定位条件”→“可见单元格”→“确定”。在Excel 2007的具体操作是：依次单击“开始”选项卡→“编辑”组中“查找和选择”→“定位条件”→“可见单元格”（图1）→“确定”。

3.将选中内容复制并粘贴到其他工作表。

实际上，上面使用“定位条件”功能选择可见单元格的多步操作可用Alt+;组合键替代，因为该热键的作用是只选取当前区域中的可见单元格，而且适用于所有Excel版本。

客座专家 龚胜

关键词：SATA硬盘 混合安装

问：我的电脑比较老，原来有一块IDE接口的硬盘，最近打算再买一块大容量的SATA硬盘（主板上有SATA接口），有几个问题请教一下：一是在SATA硬盘上安装系统时，是否需要专门加载驱动？二是SATA硬盘能和PATA硬盘共存吗？三是在SATA硬盘上可以安装Linux系统吗？

答：所谓SATA驱动并不是指硬盘驱动，而是指SATA控制器驱动，目前在主流主板上使用SATA硬盘并不需要专门加载驱动，而对于部分较老的主板，如果开启了RAID功能，或者主板使用第三方芯片的SATA控制器，则在安装WinXP时要求通过软驱加载驱动。不过可以用集成了SATA控制器驱动程序的系统安装光盘，就不需要使用软驱了。

SATA和PATA硬盘当然可以和平共处，关键在于二者使用的IDE通道位置不能冲突。可在主板BIOS中，选择合适的SATA硬盘操作模式：兼容模式或增强模式（Compatible Mode和Enhanced Mode）。Enhanced Mode下的SATA硬盘使用独立通道，不会与PATA设备冲突。在SATA硬盘上安装Linux之前最好先将其设置为Compatible Mode，否则可能找不到硬盘。安装完成并激活了“SWAP”交换分区后，再改为Enhanced Mode即可。

关键词：数码单反 溢出 莫尔纹

问：我最近打算买一台数码单反相机，听说部分数码相机在拍摄照片时会出现“溢出”问题，请问什么是溢出，如何避免？另外请问数码单反相机的莫尔条纹是什么意思？

答：所谓溢出指的是曝光中某些高光或暗处超过了CCD等影像传感器的承受能力，这样高光处都变成纯白，或暗部变为纯黑，没有细节保留。这在后期图像编辑软件里是无法挽救的，这就叫溢出，从文字角度解释是超出正常范围的意思。一般来说，数码相机极少在底端（暗处）有溢出，拍照时注意不要把需保留的高光细节溢出即可，也就是说CCD感光特性与反转胶片比较接近，曝光时应宁欠勿过，拍摄时可以对拍摄对象的高光处进行点测光。

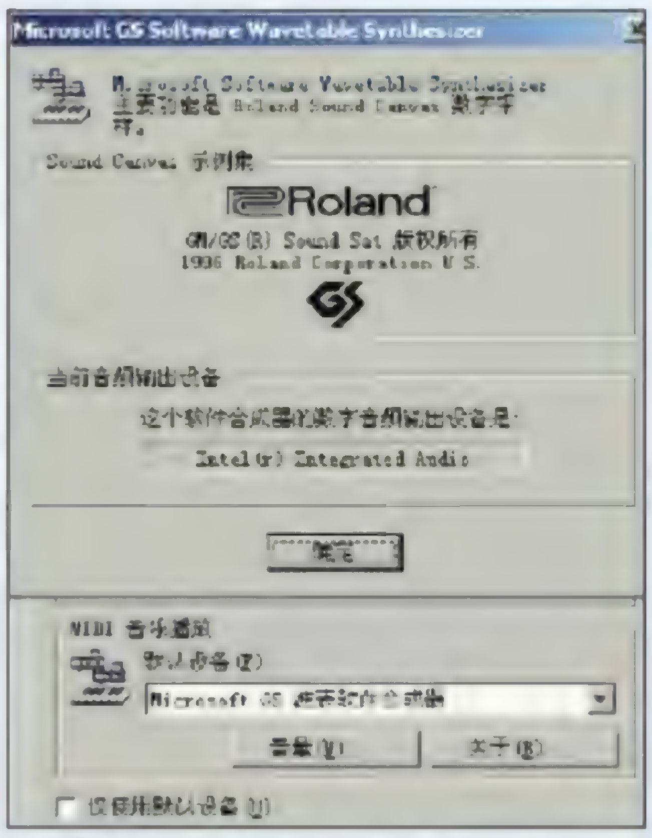
高光溢出

部分数码单反存在的莫尔条纹问题应该和CCD前面使用效果比较弱的低通滤镜（Anti-Alias）有关。莫尔条纹现象是由于信号取样频率接近感光器分辨率所致，通常解决方法是用一个低通滤镜把高于感光器分辨率的信号挡住，其副作用就是降低成像分辨率。因此在设计低通滤镜时设计师要在分辨率和莫尔条纹之间做一个妥协选择。

关键词：MIDI 波表合成 音色库

问：我最近迷上了早期的RPG游戏，像“仙剑”之类，这类游戏的背景音乐大多采用了MIDI格式，在我的电脑上播放MIDI音乐的效果似乎并不太好，我想请问一下声卡所谓的音色库、软硬波表等到底是怎么回事？

答：在声卡发展历程中，如何让MIDI合成乐曲变得更悦耳曾经是一个难题，波表技术将各种典型乐器所能发出的声音录制下来作为数据资料，在回放时调用这些声音素材就可以发出逼真的声音了。波表技术中使用的声音素材又被称之为音色库，早期由于电脑性能有限，因此厂家在声卡上存放音色库，即所谓硬波表，这类声卡价格高，而且也不易升级。现在普遍使用的软波表技术就是将音色库放置在硬盘中，不仅成本大大降低，而且也容易升级。



软波表合成技术

通过广大电脑音频爱好者不懈努力，现在自然界中大多数声音都可以在音色库中找到。由于音色库的可扩展性，使得波表合成具有很强的生命力。MIDI文件具有体积小巧、音色优美的特点，主要归功于波表技术的发展，只要音色库足够丰富，加上合成复音数目足够多，那你就可以在自己的家中指挥一个优秀的交响乐团。

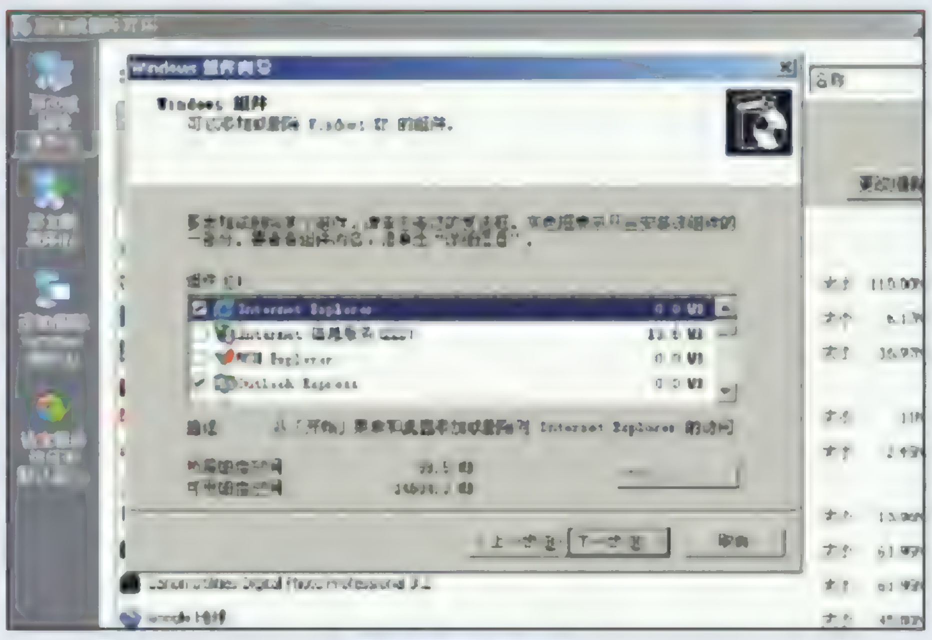
关键词：系统快速分发 SYSPREP

问：我是名学校机房的管理人员，一般每学期都要将机房里每台电脑的操作系统重装一次，由于机器配置并不完全相同，直接使用Ghost软件来克隆无法成功，请问Windows XP系统该如何实现快速分发呢？

答：Windows XP在安装过程中会记录重要硬件的信息，一般来说，Ghost备份只能在原来的机器上恢复。如果你更换了重要硬件，或是换了配置不同的机器，备份恢复后就很可能不能正常引导。你可以使用Windows XP正版中提供的分发工具，名叫Sysprep，在使用Ghost前先使用它，可以去除系统中的硬件信息，使得核心适合所有的硬件。当这样的备份恢复后的第一次启动，系统将自动的重新检测硬件并登记数据库。要注意的是，使用Sysprep重新封装处理后，系统会自动关机。请不要重新打开系统，立即进行Ghost备份，否则硬件信息会重新被记录，就失去使用Sysprep的意义了。

关键词：自动更新 Installer服务

问：单位上有台电脑安装Windows 2000系统，在进行自动更新时，出现“Error IUENGINE Determining Error 0x8007007E ...”的提示，无法继续，请问原因何在？另外在安装一些软件时系统提示：“不能访问Windows Installer服务，请问该如何解决？


重新配置组件

答：第一个问题是因为感染病毒等原因导致系统错误造成的，请首先查杀病毒，然后下载并安装微软的XML Parser 3.0 Service Pack4。接着在运行窗口中输入“regsvr32 urlmon.dll”命令，再进入“控制面板→添加/删除程序”，点击“添加/删除Windows组件”窗口，单击“下一步”让Windows自行重新配置组件，完毕后通常就能自动更新了。

第二个问题请首先进入系统管理工具的服务页面中查看“Windows Installer”是否启动，若没有启动，可重新启动试试。若仍有问题，可尝试用如下方法解决：以管理员权限用户登录，在“运行”对话框中输入“msiexec /unregserver”，停掉Installer服务；再下载并安装新版的“Windows Installer”；最后执行“msiexec /regserver”再次启用Installer服务，问题应可解决。

关键词：系统音量调节 任务栏图标

问：最近在用电脑听歌时，我突然发现电脑系统任务栏上没有了音量调节图标，调节音量很不方便，请问原因何在？如何解决？

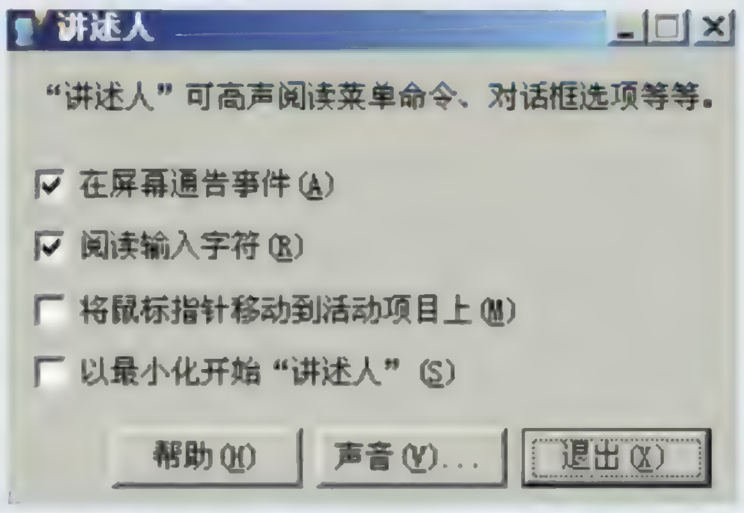
答：出现该问题可能的原因有以下三个方面：一是声卡未能正常安装，或者工作不正常，这时请进入“设备管理器”将声卡驱动程序删除后重新安装，通常就可以找到调节音量图标了。二是相关设置有误，如果已经安装好声卡驱动程序，可以进入控制面板，双击“音量和音频设备”，把“将音量标签放入任务栏”前面的勾选中，单击应用，问题就可以解决了。为节省系统资源，我们也可以在需要时再手动打开音量调节程序，具体就是在运行对话框中，选择运行C:\WINDOWS\system32\sndvol32.exe程序即可。三是Windows XP操作系统的任务栏会自动隐藏不经常使用的图标，通过右键单击任务栏，选择“属性”，单击“任务栏”标签，将“隐藏不活动的图标”前面的勾去掉，就可以看到调节音量的图标了。

找回音量调节图标

关键词：Word 文档 校对

问：因工作关系，经常需要在输入一些重要的文档后进行人工校对，感觉效率很低，还难以保证校对后的准确率，请问是否有更好的办法来解决这一问题？

答：电脑上文档的校对有很多方法，比如我们可以使用专业的校对软件来全自动完成。不过这类软件的价格通常较高，而且通用性不强。要提高校对的准确性及效率，我们可以使用电脑配合人工的方式进行，下面简单介绍两个方法供你参考：



Windows自带的文本语音朗读程序

一是使用Word内置的一个小功能，可让我们快速地找出两份Word文档之间的不同。对于重要文档，我们可让两个人同时输入，然后使用Word“比较并合并文档”命令，对两篇文章进行比较，这样即可将不同点用蓝颜色醒目地标识出来。从而准确快速校对。二是文章输入完成后，让电脑进行朗读，这样也能大大方便校对。电脑上的文字朗读程序不少，其实Windows本身就提供了一个名为Narrator的“文字朗读程序”。该“朗读程序”是一个将文字转换为语音的公用程序，可用于盲人或视力不佳的使用者，或者方便对文章的校对。“朗读程序”可以读出屏幕上显示的内容，包括活动视窗、菜单选项或键入的文字内容，大家不妨尝试。

关键词：数码单反 快门寿命

问：本来打算在春节过后买一台新的数码单反相机，但由于金融危机本人收入减少，因此拟改为购买二手单反，我想请问一下数码单反相机快门的寿命是怎么回事？如何查看二手数码单反快门使用了多少次呢？

答：和普通单反相机一样，数码单反的快门、反光镜等组件是快速运动的机械部件，使用寿命有限。不同档次的产品快门寿命差别很大，高档专业相机通常在30万次左右，而普通消费级单反相机的快门寿命则在10万次左右，具体而言又和日常使用频度与保养等有关。比如经常长时间连拍，快门损耗会加快。快门是相对独立的组件，损坏后并不意味相机就报废了，对一般消费级数码单反而言，花个三五百元就可以通过更换修复。

对于购买二手机的用户而言，如何查看数码单反相机快门使用次数是很重要的，若不慎购买了影楼淘汰下来的二手机，快门已经用了十来万次，就太不划算了。不同相机查看快门次数的方法不一样。对于尼康数码单反相机，由于其拍摄照片的EXIF信息中包含了快门释放次数，因此我们只需使用“IEXIF”这一免费软件即可查看，在“厂商注释”里有一项“相机快门释放总数”，里面清楚地记录了快门释放了多少次。而对于佳能等其他品牌的产品，则只能直观根据快门叶片及快门按钮的磨损情况再结合机身成色来大致判断。

穿着科技去锻炼
——深入运动服装中的数码时尚装备

■北京 藏甲楼

前言

又是春暖花开的季节，温和的气候让我们放开一切，以轻松的心情投入体育运动中去。沐浴在音乐中奔跑，让心跳随着音乐的节奏奔腾；在激烈的对抗中感受科技，全身心投入到火热的赛场之中；日行万里，遥看千河，无论身在何处都平安顺利。时至今日，数码科技与体育运动的结合已密不可分，不再是简单的耳机+MP3或健身室里笨重的器材。选择一款最新的运动装备，意味着你同时拥有了数码设备所提供的愉快、时尚的感受和安全保障。它们不仅能给生活加入一抹鲜亮的色彩，还能使锻炼过程不再枯燥乏味。

带上你的装备出发吧！

踏歌而行 Nike+

一双跑鞋和一个MP3随身听放在一起能干什么？“一边听歌，一边跑步”，如果你这样想，就太落伍了。耐克和苹果联手打造的“Nike+iPod Sport Kit”将赋予跑鞋和MP3新的功能，让你的跑步计划更合理更有效。这组运动套件属于“Nike+”（Nike Plus）项目的一个重要组成部分，该项目旨在为喜爱跑步运动或希望通过跑步锻炼身体的用户提供更全面的服务和指导。

Nike Plus

1.组成方式

Nike+iPod套件并不随耐克跑鞋或iPod捆绑销售，用户需要单独购买。它目前有两个版本，一种由接收器和传感器组成，另一种则只包含传感器。前者针对iPod nano和老款touch的用户，是因为最新版的iPod touch内部集成了接收器，因此用户只需单独购买发射器既可。传感器可以安装在所有支持Nike+的耐克跑鞋中，这些跑鞋上都有醒目的“Nike+”标志。听起来神秘，但其实很简单，支持Nike+的跑鞋只是在左脚底部有一个用于安放传感器的位置而已。

传感器可嵌入左脚鞋内

跑步鞋上的Nike+标志

2.工作原理

传感器和接收器的体积都不大

传感器安装在专用的跑鞋中后，即可在运动时收集并计算相关数据，比如跑步的速度、里程和热量消耗等。传感器在收集的同时会通过无线电波将数据发送给接收器，由接收器将数据传输给iPod，并通过其中内置的软件向用户提供数据结果分析，并可直接通过耳机向用户报告，便于用户调整自己的运动状态。

传感器中包含电池和一个由特殊压电材料制造的加速计，通过加速计来检测用户的状态——静止直立、散步、慢跑或冲刺。其工作原理很简单，当一个人静止直立或漫步时，脚的触地时间比在空中的时间要长；而在慢跑或冲刺时，脚触地的时间则非常短。只要结合这些数据，iPod的处理器就可利用专门的算法将触地时间转换成跑步速度，并结合压力大小来计算热量消耗。

压电晶体材料

压电晶体是一种有趣的东西，当你对它挤压或拉伸时，它的两端就会产生不同的电荷，这种现象被称为压电效应。水晶就是是一种有名的压电晶体。常见的压电材料采用石英或硅制造，根据晶体的切割方式，它们通常在朝着一个特定方向或沿着一个特定平面被挤压时产生电荷。因此压电传感器不仅体积小巧，还具有不错的精确性。除了Nike+传感器外，PlayStation 3和任天堂Wii的手柄/控制器中都采用了压电材料，以提供动作感应能力。

传感器与接收器通过一个专门为Nike+制订的2.4GHz无线传输协议进行连接，理论传输范围达18.2m，除了传输运动数据，还会发送一个特定的识别代码，可以避免很多人一起跑步时互相干扰。因此首次使用前用户需要在传感器和接收器之间建立连接，而且1台iPod可对应多个传感器，并为不同的用户储存不同的设置，提供不同的锻炼计划。

传感器中的电池可连续工作约1000小时，由于传感器体积很小且对密封性要求很高，所以用户无法自行更换电池。考虑到通常的跑步锻炼计划每次持续时间不会太长，因此其寿命能够满足用户长期使用的需求。不过为了节约电力，延长使用时间，加速计也充当传感器开关的角色，当用户停止移动一段时间后，传感器会自动进入睡眠状态，直到用户再次移动时才进入工作状态。另外传感器上还设有单独的开关，可将其彻底关闭，用于节省电力消耗——许多人喜欢穿着自己的跑鞋到处走。

3.应用功能

用户也可以选择iPod中预置的锻炼模式，然后按照提示进行。当运动结束后，iPod还将统计最终数据并反馈给用户，而且这些数据还可以上传到www.nikeplus.com，为用户定制个人化的锻炼计划。对于用户而言，Nike plus是一个非常好的平台，不仅能够提供科学准确的数据分析，还免费提供由专业人士设计的锻炼计划。另外在iTunes中还新增了“Nike Sport Music”栏目，用户可以通过这个栏目下载带有虚拟教练指导的专用歌曲，按照教练的指导完成锻炼计划，并且从头到尾都会有音乐陪伴，不过这些付费项目的本地化进程有些滞后。

在iPod中的“Nike+iPod”程序中还包含一些有趣的功能，比如PowerSong是加油鼓劲用的，它能够选择一首歌曲来激励用户；而Spoken Feedback则可以提供女性或者男性的反馈声音来提示你距离终点还有多远。用户还可根据自己的身体状况，为自己的跑步计划设定里程，iPod会同步提示还有多远就完成计划了。

4.购买要点

要组建一套Nike+iPod系统，用户需要购买一双支持Nike+的跑鞋、一个传感器或传感器+接收器套装、还有一台iPod nano或touch。耐克每个季度都会推出多款针对Nike+的跑鞋，有时遇到商场促销优惠，还可以买到价格更实惠的鞋子。相对而言iPod的选择面较窄，shuffle和classic系列都不支持Nike+iPod，iPod touch也只有最新的“第二代”才支持，不过iPod nano自面市以来的每一代产品都支持Nike+iPod功能，且价格相对较低，适合刚开始接触跑步运动的用户。有必要再次强调的是，只有最新版的iPod touch才支持Nike+iPod，并内置接收器，因此用户只需要购买单独的传感器即可。

新版iPod touch内置接收器

2009年2～5月面市的最新款Nike+跑鞋

AIR HAYWARD ST+ AP，参考价格：680元

Air Max Turbulence+ 14，参考价格：740元

FREE EVERYDAY+2，参考价格：790元

Air Max Tailwind+2009，参考价格：860元

聪明的鞋子 adidas 1

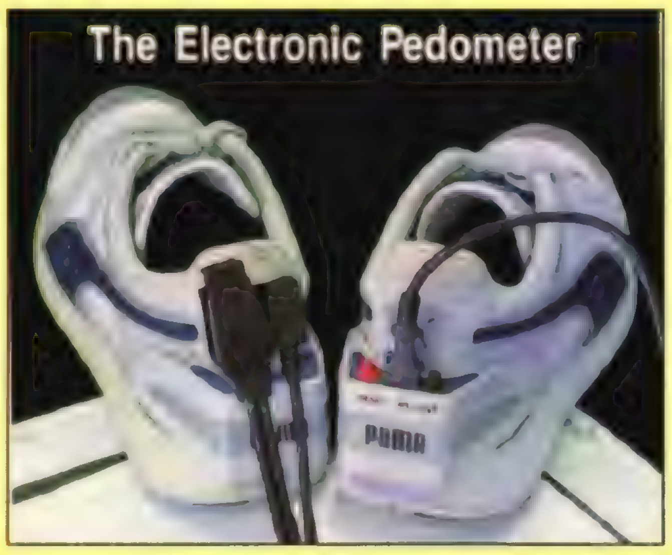
adidas 1

全世界的运动鞋制造商都希望能够开发出一种可以适应各种不同用户的缓震系统，不管它的里面是空气、液体、发泡橡胶、弹簧还是其他什么东西，只要能够满足各项运动的需求就行。然而要实现这一理想远比想象困难，如果你从沥青马路跑到松软的土地上怎么办？如果你离开铺着木地板的体育馆进入社区的水泥地面篮球场又怎么办？尽管一直以来运动鞋制造商只能针对各种不同的运动和地面材质提供特定的缓震系统，但他们仍然在为了实现高适应性缓震系统而努力尝试，先进的计算机技术能不能为运动鞋提供一些更实际的帮助？

1.追根溯源

1984年，阿迪达斯推出了全球第一双内嵌“微型电脑”的跑步鞋——adidas Micropacer，并在鞋舌上安装了一块像老式电子表一样的液晶屏，用来跑步距离、平均速度、热量消耗等数据，另外它还可以显示时间——“看上去它是一双鞋，其实是一块电子表”。当年用户和媒体对这款产品评价不高，很多人认为将“电子表戴在脚上是有辱智商的表现”。话虽如此，但考虑到当时阿迪达斯依靠它一举夺走耐克科技领先（刚刚问世不久的气垫技术）的名号，Micropacer还是颇具积极意义的。说句题外话，正是因为失去了科技领先的地位，才使耐克陷入有史以来最严重的财政危机，当时股价下跌过半，若不是篮球之神迈克尔·乔丹横空出世，耐克也许已经沦为一家二流公司。

adidas Micropacer



彪马R.S. Computer Shoe

继阿迪达斯之后，彪马（Puma）于1986年推出了实用性更强的“R.S. Computer Shoe”跑步鞋，它也是世界上第一款能够与电脑交互的运动鞋，当时的宣传口号是“IBM-Compatible Shoe”。这双鞋采用防水塑胶制造，跑步结束后用户可将鞋内存储的资料传入电脑，从而获得奔跑速度、热量消耗等数据，并可通过专用程序来分析用户的表现，并制订训练目标——看上去仿佛Nike+iPod的雏形。

年轻的研发团队

或许是被Micropacer不成功的经历所打击，阿迪达斯直到2001年3月才重新开始研究芯片与运动鞋结合的相关技术，这就是今天的adidas 1。adidas 1的构想在当初看起来只是一个不太靠谱的创意，它放弃了Micropacer收集并统计数据的方式，转而以设计一个由微处理器控制的缓震系统为目标，更离谱的是阿迪达斯当时只找了三个没有任何电子设备设计经验的工程师担当研发重任。有趣的是，直到今天阿迪达斯都不肯透露该系统的研发细节和资金支出，我们只知道这个代号“Skunk”的工作小组（后来增加到6个人）比预定时间提前好几个月完成了任务，并在在某个秘密地点制造出第一双采用adidas 1的运动鞋，据说这个“秘密地点”曾设计制造了美国第一架喷气式战斗机XP-80。

2.工作原理

adidas 1结构图

adidas 1研发历时3年，它由微处理器、直流电动马达、导螺杆、牵引缆线、霍尔效应传感器、特殊设计的塑性缓震元件及一枚纽扣电池组成，堪称目前科技含量最高、结构最复杂的缓震系统。其处理器主频为20MHz，每秒可对运动数据进行1000次采样，它可通过测量鞋底夹层中缓震垫的压缩程度来调控缓震级别，在跑步者的脚触地25毫秒之后，缓震垫将达到最大压缩程度。在缓震垫受压变化的过程中，位于其上方的线性霍尔效应传感器和下方的磁铁之间的距离也会变化，当距离改变时磁流量密度数值随之变化，并被霍尔效应传感器记录下来。

磁流量变化数据能实时地反应缓震垫受压缩的程度，并可由此计算出达到最大压缩状态所需的时间，这样就可利用软件分辨地面的状况，是坚硬的水泥还是松软的土地。系统中的马达则以50：1的传动比驱动一组齿轮来旋转导螺杆，然后导螺杆牵引缆线来调节缓震元件的可压缩空间，这样就相当于控制了鞋底的弹性。也就是说，adidas 1的缓震原理并

不是单纯依靠某种富有弹性的材料，而是通过调节鞋底的可压缩程度来实现，这样的方式能随时根据地面的情况提供不同的缓震级别，使鞋底根据需要变得更软或者更硬。

3.性能表现

有测试数据表明，一只鞋底厚度为24mm的adidas 1运动鞋的最大压缩尺度是10mm，这几乎是鞋底厚度的一半，压缩调整精度为±0.1mm，可见其缓震调控能力之强。采用Adidas 1缓震系统的运动鞋（包括跑步鞋和篮球鞋）重量一般为400g左右，与普通的鞋子差别不大，良好的密封设计使其可在雨中正常使用，高强度材料可承受约480kg的重量，并可在50℃的高温环境中正常工作（沙漠里奔跑？）。

4.应用功能

经过几年的发展，adidas 1系统目前已经被应用于跑步鞋和篮球鞋中，并且变得越来越智能。使用Adidas_1跑步鞋的开关装置非常简单。只要把开关打开，然后开始跑步。每跑4步，系统就会自动进行调节以达到最适宜的缓震水平。跑步结束后，只要把开关关闭就可以了。如果用户忘记关闭也不要紧，系统侦测到连续10分钟没有处于跑步状态就会自动关闭。

应用adidas 1的跑步鞋

应用adidas 1的篮球鞋

adidas 1篮球鞋的开关装置与跑步鞋类似，但它的程序设置更吻合篮球运动的需要，将半场休息、暂停甚至喝水休息的时间都包括在了整场运动时间内，所以用户无需频繁地开关。每跑8步，系统就会自动进行调节以达到最适宜的缓震水平，它能识别篮球运动中不同的压力变化：跑步时是平稳的、有规则的压力变化；起跳和落地时是快速的、剧烈的压力变化；还有急停时则是持续时间较长、剧烈波动的压力变化。adidas 1能分析过滤所有的数据，然后适应用户的运动特点——也就是说，它能知道你是一个跑动和急停都很多的人还是一个起跳和着地动作更多的人。一旦它“认识”了用户的风格，就能在从跑步变成急停时，或从跳跃变成跑步时更快作出调整适应。

如果鞋后跟5分钟内没有感到一定的压力变化，那么它就会自动切换成“待机模式”，以保持电力。鞋上有一个灯会不停的闪烁，提示它正处在休息状态，但是没有被关掉。它会不断地检测你是否处在活动状态，如果它再次感到鞋后跟承受了一定的压力，它就会重新回到运动模式。如果连续两小时都没有出现一定的压力水平，它就会自动关闭，进入“冷冻模式”。

除了自动开关和调节缓震级别之外，adidas 1系统还允许用户自行调整缓震级别，通过鞋侧面的两个按钮来增强或减小弹性。当系统被关闭时，会自动将缓震级别保持在柔软舒适的状态，一旦被重新开启，会立刻进入“运动模式”，增加鞋底的硬度和弹性，以防止急速运动可能造成的伤害。

虽然整个系统只需要5.6mA的电流，但仍然有电池寿命的问题，为此工程师们设计了方便电池替换方案，用户自行更换电池。而电池则选择了手表中常见的2450纽扣电池，工程师表示“我们不想生产出那种需要消费者四处寻找专卖店才能更换特殊电池的商品。”在多项自动节电技术的帮助下，1颗电池可让adidas 1系统连续工作100小时。

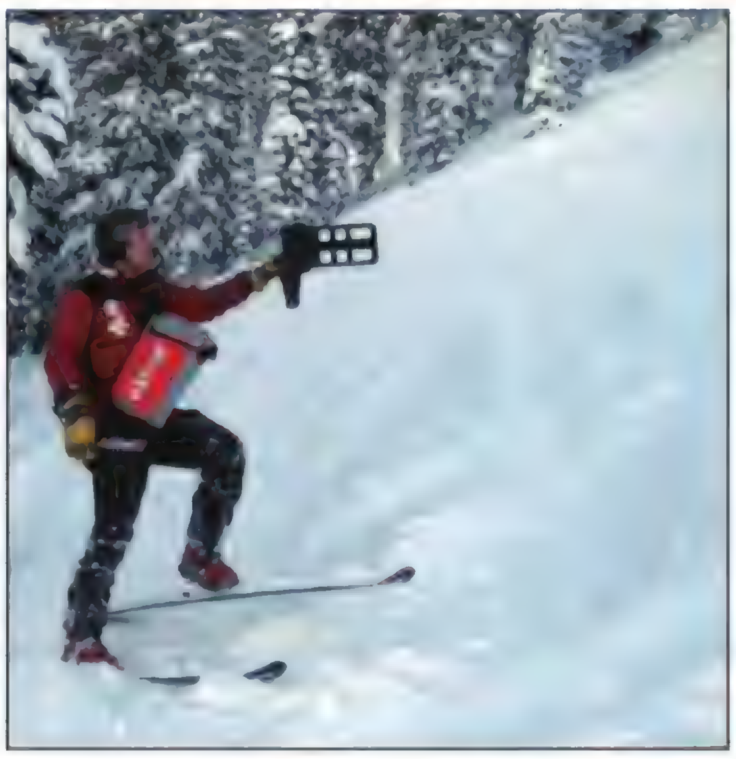
险境求援　RECCO雷达追踪定位系统

近年来登山、穿越、滑雪甚至野外生存都逐渐成为年轻人中流行的运动项目，各种各样的登山社、穿越团队、滑雪场如雨后春笋般涌现。许多志同道合的年轻人通过论坛、社团活动组织在一起，向大自然发起挑战。然而这些看似门槛极低的运动项目却并不是想象中那么简单，野外生存、登山、穿越中会遇到各种难以预料的困难和危险。尽管科技的进步使通讯保障手段越来越便利，一些半专业甚至专业装备器材的价格也下降到令人能够接受的区间，但由于缺乏足够应变经验、专业知识及后勤保障系统，导致受伤甚至失踪和死亡的事故频频发生。由于定位和搜救手段匮乏，许多人由于无法获得及时的援助而失去了宝贵的生命，令人扼腕叹息。

RECCO雷达追踪定位系统的信号反射器

RECCO雷达追踪定位系统就是一套能够让搜救者准确定位并快速找到遇险人员的设备。它的全称是The RECCO Avalanche Rescue System，也称救援信号发送系统或雪崩营救感应器。这套系统最初是为了快速准确定位雪崩遇险人员而设计，后来由于其体积小巧、可靠实用而在国外被广泛用于户外搜救。

RECCO雷达追踪定位系统分为反射器和信号发射器两个部分，普通用户只需



搜救人员使用RECCO系统寻找遇险者

购买反射器即可，信号发射器则由搜救人员使用。这套系统最大的好处是反射器不仅价格低廉，没有复杂的操作步骤或保护要求，更重要的是其自身无需能量供应，因此不必担心电池耗尽的问题。反射器的核心是一块只有几克重的超薄晶体，外表被弹性和韧性极佳的橡胶材料包覆，保护其不受外界恶劣环境影响，也不易在突发事件中损坏。由于体积小巧，反射器可以缝制或粘合在冲锋衣裤或靴子中，也可单独放在贴身的口袋或背囊中。

RECCO反射器可缝制或粘合在服装上

这套系统的工作原理类似军用扫雷探测器，信号发射器是一部可由搜救人员手持使用的扫描设备。整个系统基于双倍频率原则运作，搜救人员利用信号发射器发出有方向性的信号，当信号碰到遇险者衣裤上的“RECCO”芯片后，便会以双倍频率的信号反弹回去，发射器收到双倍频率信号后会转为音频信号并通过耳机反馈给搜救人员，以确定遇险者的位置。

由于RECCO雷达追踪定位系统的搜救效果颇佳，因此在世界各地的大型滑雪场和户外景区都已配备相应的设施和搜救队伍，同时如The North Face等著名户外运动服装品牌也在部分型号的服装中预置了RECCO反射器。虽然该系统在国内的应用尚没有实例，信号发射器的价格也非常昂贵，但作为一种稳定可靠的应急设备，笔者建议有条件的户外运动爱好者购买RECCO反射器，或带有反射器的户外装备，以备不时之需。

内心的宁静
——带GPS系统的运动鞋

“内心的宁静”，是一颗可嵌在运动鞋中的小型GPS芯片的名称，它的缔造者伊萨克·丹尼尔是一位美国的工程师。据美联社报道，2002年正在出差的伊萨克得知年仅8岁的儿子失踪了，这位满心焦虑的父亲立即从纽约飞回亚特兰大，他希望这纯粹是一场误会，心爱的儿子平安无事。伊萨克的儿子最终下落如何，我们不得而知，但他在这件事之后就开始研究GPS相关的定位技术，最终的成果就是这颗小小的芯片。

之所以将芯片设计为内嵌在运动鞋中，是因为伊萨克认为鞋子不像手机、手表、背包或其他首饰那样在遇险时容易丢失。嵌有这颗芯片的运动鞋中隐藏着一个按钮，被按下后就立即传送定位信息直到电池的电力耗尽。

伊萨克·丹尼尔和他的GPS运动鞋

在音乐中游泳 Speedo Aquabeat MP3播放器

Speedo是游泳器材领域的著名厂商，他们研发的LZR Racer超级泳装因提升速度太快而被北京奥运会禁用。看起来这家公司颇为伤心，以至于“不务正业”——他们与著名MP3制造商艾利和（iRiver）联手制造了这款可以在游泳或潜水时使用的特殊MP3播放器。

Aquabeat具有IPX5/7级别的防水能力，可在3m水深中正常使用。这款产品内部与常见的1GB MP3播放器没有什么明显区别，但ABS塑料外壳上包覆着一层严密的防水橡胶，并且对耳机插孔、控制按键等部分进行了特殊的防水设计。为了能够在水下听音乐，Speedo还专门设计了防水的入耳式耳塞。用户可将Aquabeat固定在泳帽、泳衣、游泳眼镜等位置使用。

Aquabeat MP3播放器

专用防水耳塞

可以固定在泳帽上

这款产品拥有黑色、柠檬绿和粉色共3种不同的配色方案，体积小巧，造型大方。有趣的是，为了防止Aquabeat被水“淹死”，还特意采用了中空的结构设计，这样当它意外脱落时就会漂浮在水面，等待主人前来“救援”。炎炎夏日即将到来，带上这玩意去游泳一定会引来周围人的羡慕。

■北京 王君太

市场前瞻

导读： 如果单独考虑，诺基亚N-Gage的想法确实不错，但若与App Store相比，其拙劣之处顿时都在眼前！

诺基亚的Ovi平台首页

诺基亚N-Gage离App Store有多远？

嗯，本来我们应当拿诺基亚的Ovi Store（服务首页：http://www.ovi.com）与苹果的App Store（服务首页：http://www.Apple.com/iphone/appstore/）对比。前者是诺基亚于2007年8月底推出的一个服务平台，整合了游戏、音乐、地图、小软件等产品的下载和销售服务（“Ovi”在芬兰文中是“门”的意思，寓意用其来开启网络服务之门），用户也可通过在手机上安装Ovi套件，直接从手机上访问该平台。基于iPhone和iPod Touch的App Store则于2008年7月发布，这两台机器的最新版操作系统都内置有App Store访问工具。

两项服务的发布时间前后相差一年，但市场反响却截然不同。不要提业内人士如何看待该问题，只要看看普通用户的态度即可知。大部分用户均对“Ovi”比较陌生，安装其套件的更是少之又少。而App Store推出至今仅大半年，不仅下载业绩一路飙升，关键是大部分用户都学会了用这个“商店”来丰富自己的应用——苹果目前还未推出简体中文界面，但在国内已经可通过淘宝等平台购买该平台的支付卡，用户对其的支持度可见一斑。

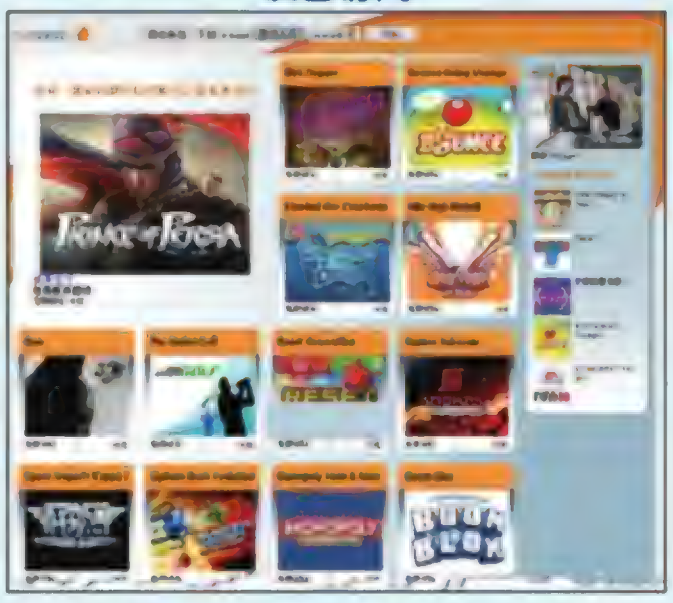
N-Gage平台客户端已全中文化

诺基亚在发布Ovi Store的同时还发布了另一款游戏平台N-Gage。注意，它已不是我们通常意义上说的N-Gage手机，而与前面说的两个“商店”一样，是可连接网络下载服务的客户端，但服务内容仅限于游戏。在诺基亚今年年初开始的一项Ovi本地化策略的指引下，N-Gage的简体中文版已经与大家见面（无论网站还是客户端）。其客户端可安装在指定的诺基亚机型上，例如N81、N95、5320 XpressMusic等，这些机型都有支持N-Gage平台的特殊设计。

App Store可通过iTunes软件或iPhone设备访问

诺基亚的这些想法确实不错，它有助将硬件、软件/游戏/音乐、网络服务等资源整体结合，从而打造一个赢利面更为广泛的大平台。可惜的是，在App Store的对比之下，它的拙劣之处顿时全部摆在了眼前！

iPhone和iPod Touch使用Wi-Fi访问App Store，可让用户不花任何GPRS费用就能直接从手持设备上购买到自己想要的软件。如果在App Store中逛一圈，再来对比一下它与N-Gage的花费，你会看到App Store中绝大部分游戏的价格都在0.99～2.99美元之间，换算成人民币就是6.8～19.6元；反观N-Gage目前的游戏价格，你会发现不是38元，就是56元。这样的价格落差会让更多的用户止步于N-Gage。



N-Gage简体中文站的游戏大厅，请注意产品价格

另外，笔者花费了两天的时间在N-Gage和App Store的网站上闲逛，对比之下，我觉得N-Gage网站还有待进一步完善，他们的设计思路应该从用户的角度出发。或许诺基亚的优势在于手机款式比苹果多，但显然苹果产品的设计更让年轻人着迷，嗯，今年的游戏大作《孢子》也专门出了iPhone版本。

市场速递

宾得高端消费相机X70

虽然现在单反满天下，但高端消费机市场仍有不少厂家在经营。宾得近日推出了新的X70。这款相机拥有强大的24倍光学变焦镜头，焦段从26mm广角一直覆盖到624mm长焦的超宽范围，如果加上号称不降低内部光学变焦品质的智能变焦，这款相机最多可进行约150倍的变焦，也就是长焦端达到令人惊讶的3900mm。此外，影像传感器偏移方式的SR（Shake Reduction）防抖系统、高速连拍、1200万有效像素、1280×720高清视频拍摄、超快脸部识别、2.7英寸/23万像素LCD等，也都是该款相机的卖点。目前这款相机的预购价为400美元，约合人民币2700元。

索爱入门级游戏手机F305

F305是索爱的第一款游戏手机，虽然只是入门手机，但已代表着索爱对该市场领域的开始探索。这款手机采取滑盖设计，屏幕下方的十字方向按键，以及手机顶端的×、○键，使得它在横向摆放时立刻变成一个操作灵活的游戏机。作为游戏用机，它不仅机身内置了11款游戏，而且还在标配的512MB存储卡中预存了50款游戏。此外，该手机配有双扬声器、200万像素摄像头、立体声蓝牙输出、FM收音机，并支持MP3/AAC等音频的播放。目前它的售价约为人民币860元，有黑白两种颜色可选。

诺基亚首款全键盘音乐手机5730 XpressMusic

日前诺基亚发布了三款5系列的音乐手机，5730是其中的旗帜机型。这款手机的功能非常全面，它配备测滑式QWERTY全键盘，侧边有音乐快捷键，加上内置的XpressMusic主屏幕以及语音识别（Say and Play）技术，可非常方便地操控音乐播放。另外它使用3.5mm的通用耳机插孔，用户可更换更好的耳机来听音乐。除了音乐之外，手机还非常全能地支持HSDPA、Wi-Fi、蓝牙2.0等无线接入，并内置了GPS模块，支持A-GPS。除掉这些，你还可把它当成一款游戏手机，因为它支持N-Gage 1.1，并且会在其中预装一些游戏。目前该款手机还只是发布，上市要等到今年第三季度，预计国外售价为280欧元，约合人民币2450元。

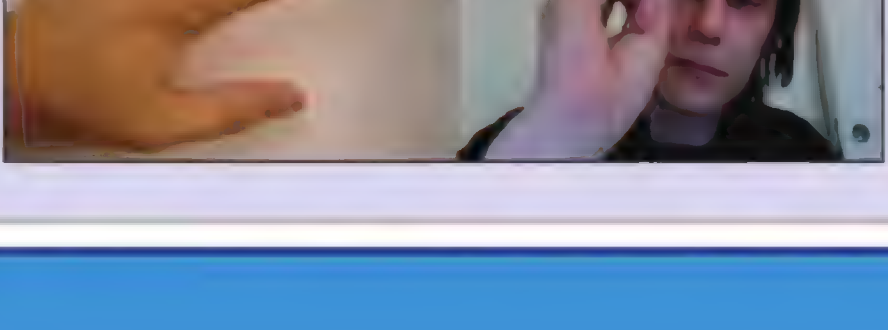
索尼带扬声器的播放器NW-S636FK

注意，卡在扬声器中间的不是一款手机，而是索尼的最新音乐播放器NW-S636FK。面对很多播放器用户希望与周围人共享音乐的需要，索尼为新款的S系列播放器配备了同色的便携扬声器，别致的一体化设计很吸引眼球。这款扬声器仅重140g，可放入包中携带，2W的最大功率可保证强劲的音效，让户外音乐分享变得更方便，它还可当作播放器的充电底座。目前该套装有粉黑两色，新品上市价约为人民币1299元。

新奇古怪

三个USB新玩意儿

USB上的创意果然层出不穷。这里的第一个产品是USB Hub，功能平常，可是你见过这种设计的么？集线的地方是个白色的方形小花盆，而插USB口的是四朵红艳艳的郁金香。拿来送女朋友应当是不错的主意，但一定要告诉她：插多了USB接头，花盆可能会自己倒掉……另一个是以USB电源为动力的“小桥流水”式微型盆景，放在电脑附近一定很显小资。不过要担心流水可能带来的潜在伤害，建议用一个独立的USB转接电源，放到远离电脑的地方会更安全些……最后这个我保证你用不上，画面中这位叫Jerry Jalava的小伙子在一场摩托车事故中失去了一根手指，在医生的神奇建议下，他在新的硅胶手指上安装了一个U盘！具备2GB容量，即插即用，即拔即走……



头牌新闻

AMD推出“Yukon”平台，主攻轻薄型笔记本电脑市场

■本刊记者 罗宾

惠普在CES上展出的采用Yukon平台的超薄型笔记本

2009年3月20日，AMD在北京媒体会上详细解析了其新一代轻薄平台“Yukon”的特性。这款代号为“Yukon”的低功耗平台，能帮OEM厂商开发兼顾便携与性能两大因素的笔记本电脑。据AMD透露，该平台采用了AMD Athlon Neo处理器及Sempron低功耗处理器、ATI RADEON X1250集成显卡，以及ATI Mobility RADEON HD 3410独立显卡，可确保对3D游戏画面的处理能力，并且支持1080p高清视频播放，同时还拥有HDMI和DVI输出功能。AMD中国区移动产品经理廖金宁先生表示，该平台所针对的是价格定位于4000到6000元之间，尺寸在11英寸到13英寸之间的轻薄型笔记本电脑市场。目前市场上11、12英寸的轻薄型笔记本电脑中，在价格便宜、功能完备等方面，还没有比该平台更好的解决方案。而且该平台将会于2009年下半年推出双核产品，在性能上会有大幅度提升，功耗也会从现在的25瓦左右降低到15到18瓦，前景十分看好。

在年初的CES展会上，惠普率先推出了搭载Yukon平台的12.1英寸便携娱乐型笔记本电脑—HP Pavilion dv2。这款笔记本整机厚度不足1英寸，配备LED背光显示屏和近乎全尺寸的键盘，可外接蓝光光驱。AMD为轻薄笔记本产品规划了完整的产品线，2009年还将推出新一代超轻薄平台“Congo”，“Congo”基于双核“Conesus”CPU以及RS780M和SB710芯片组。而2010年AMD计划推出一款代号为“Nile”的超轻薄笔记本平台。

硬件店

AOC举行Angelo 2434Pw天使液晶新品暨2009年策略发布会

2009年3月18日，AOC（艾德蒙科技）在北京798艺术区AOC Gallery举行“天使之爱 跃然我心”——Angelo天使新品发布会，推出荣获“2008红点设计大奖”的24英寸全高清液晶显示器2434Pw，并展示了影像品质一流、获得美国环保指令金奖（EPEAT）的“绿宝”系列液晶显示器。

技嘉超频大赛中国总决赛落幕

2009年3月26日下午两点整，2009技嘉全球超频公开赛中国大区决赛正式在北京中环假日酒店展开。15名来自全国各地的超频高手汇聚一堂，为现场观众上演了一场精彩的超频比赛。经过长达3小时的激烈角逐，来自广东的选手伍明辉（ID:x800pro）最终以总积分16分夺得冠军。来自香港特别行政区的选手骆宏俊（ID:emolok）以总积分14分获得第二名。他们不仅可以得到丰厚奖金，同时还将代表大陆赛区选手参加6月份在台北举办的全球超频公开赛总决赛。技嘉科技主板事业群业务中心副总经理高瀚宇先生、技嘉科技中国处总经理刘文忠先生、技嘉科技主板产品规划处经理徐继道先生、Intel中国区市场与渠道部总经理张文翊女士以及本次活动的协办方中关村在线核心硬件事业部高级总监冯功先生出席了本次大赛。

索尼商用投影机新品VPL-MX20/25、DX10/11/15上市

2009年3月中下旬，索尼中国专业系统集团在京沪两地召开名为“轻薄·倾慕·亲携”的2009索尼投影机新品发布会，推出5款商务投影机新品VPL-MX20/25和VPL-DX10/11/15。采用3LCD的VPL-MX20/25拥有仅约4.5cm的超薄机身和不到1.7kg的轻盈重量，MX25还支持无线网络传输，提供了电动投影角度调整、自动梯形校正、自动聚焦、自动输入信号搜索、APA自动像素调整等实用功能；VPL-DX10/11/15系列可看作MX20/25的简洁版，除拥有轻巧的外形（约2.1kg），高质量图像效果和各项基本功能外，还具备高性价比。

理光发布CX1数码相机

2009年3月24日，理光数码影像在北京798创意园区举行了理光CX1新品发布会，宣布新产品序列CX所代表的概念是“轻便、快捷以及随时随地的拍摄”。此次发布的

理光CX1内部使用总像素1029万的CMOS感光传感器，并装配有7.1倍光学广角变焦镜头（相当于35mm胶片相机的28～200mm焦距）。由于该产品所具备的DR功能能对场景画面高光与暗部分别曝光，在保留了点测光所具备的画面清晰外，还将点测光在对比度强烈环境时所不具备的高动态范围扩大至相当于12EV（曝光值）。在处理信号时，其全新的算法更为精确，处理时间较短，重点针对运算过程中的噪点作出有效处理，使得该产品可实现更好的画质。与新型号带来的还有更新取景器和更高的拍摄速度。该产品还配有3.0英寸、92万点VGA大尺寸显示屏和大约每秒4帧的高速连续拍摄功能（最大画面尺寸状态）以及最高速规格120帧/秒的极限连拍速度。

全球最高速率——华硕推出P565智能手机

近日，号称“全球最高速率”的华硕智能手机P565正式进入内地市场。

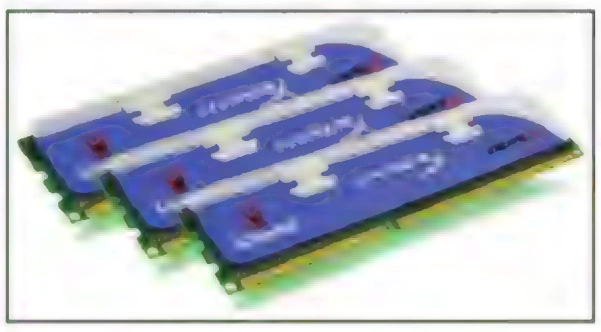
华硕P565具备了目前最强的Marvell PXA930 800MHz处理器，搭配128MB DDR内存，大大增加了操作时的流畅性。P565外型商务感十足，102mm×60.5mm×16mm的体积，镜面屏幕，黑色抛光机壳，背面采用仿皮革背盖。它采用Windows Mobile操作系统，搭配时尚Glide魔术界面，降低了使用难度，连接和通讯能力亦十分完备。

优派3D投影机PJD6210-3D全新上市

2009年3月20日，优派在北京正式发布其全球领先的3D投影机——PJD6210-3D。它采用优派特有的三维成像系统，其DMD芯片的高处理速度使投影画面的刷新率可达到每秒120帧，结合优派特有的3D处理软件技术，可投出100英寸以上的超大画面，可让用户在家体验身处电影院或游戏之中的震撼。同时，这款投影机采用0.55英寸的DMD芯片和DDP 2230解码芯片，将“极致色彩”技术、优派第二代“高速靓彩色轮”技术、优派“真优彩”色彩技术等软硬件色彩优化技术集于一身。它也具备优派“防尘墙”技术和具有智能背景板功能，可在黑色、白色、绿色的投影幕布上投射出正常色彩，超长寿命灯泡使用时间可达3500～4000小时。**市场参考价：10 500元**（不含3D眼镜）。

金士顿HyperX 16000三通道套装面市

随着大量厂商推出X58主板+Core i7的组合套装，DDR3内存上市的步伐被大大加速，金士顿也随之推出了HyperX 16000三通道套装。产品编号HyperX 16000的含义是内存带宽为16GB/s，即DDR3 2GHz。这是金士顿面向玩家“骇客神条”系列DDR3 2GHz的产品，适合当下流行的X58主板用户使用。内存采用6层PCB设计，用卡簧固定在内存外的金属外壳可有效增强内存散热性能，并且屏蔽超频玩家机箱内的众多电磁干扰，可以保证在高频率下长时间稳定工作。该内存具备很高的超频潜力。以DDR3内存最为弱项的延时参数为例，其默认延时参数为9－9－9－20，大大低于JEDEC标准规定的范畴。



软件圈

金山发布肉鸡检测器

2009年3月25日，金山软件安全实验室对外公开推出“金山毒霸肉鸡检测器”。这个实为“金山电脑急救箱”的实用小软件，根据金山毒霸业务部门高级工程师李铁军的介绍，“肉鸡检测器”采用金山毒霸的可信认证及威胁判断技术，来鉴定文件的安全性。156项病毒加载项的检测，覆盖了病毒所有已采用的加载技术；Anti-rootkit技术深入系统底层。由于新软件并未采用普通安全软件常用的特征码技术，而是采用行为检定技术，可有效防范未知病毒和恶意程序。

ESET NOD32安全软件将提供3用户服务

近日，ESET NOD32中国区总代理二版科技宣布，从3月28日起，NOD32安全套装3.0盒装版将提供3用户服务，可安装在同一用户的多台电脑上。ESET NOD32采用特有的ThreatSense引擎和高级启发式检测技术，通过代码分析、基因码和动态虚拟机三种检测手段，能有效检测出各种变种和未知病毒。它还加入具有多重防护规则的个人防火墙和智慧型垃圾邮件防护功能，并具有系统资源占用率低扫、描速度快等特点。

微软MIX 09公布多项网络技术，助力企业提高体验回报

2009年3月18日，一年一度面向网络开发和设计人员的微软MIX09技术大会在美国拉斯维加斯如期举行。在此次MIX09技术大会上，微软宣布了一系列的平台投资，以帮助企业以更有效、更经济的方式通过网络的丰富性和交互性与客户进行互动。这些平台包括Silverlight 3测试版、Expression Blend 3预览版以及通过Azure服务平台的更新在云计算上取得的持续进展。在会上，微软还向用户展示了在平台采用方面显示出的强劲势头，并演示了来自包括Netflix、Bondi Digital Publishing、StackOverflow.com和KEXP等主要合作伙伴在内的解决方案。

网络帮

中国电信3G业务正式投入商用

2009年3月23日，中国电信江苏公司举行3G业务商用发布会，宣布全省3G商用正式开始。3G是从第二代通信技术向第三代通信技术的革命性跨越，开放3G业务的呼声由来已久。今年1月7日，工信部正式发出三张3G牌照。即日起，中国电信江苏公司率先推出3G商用，这也让江苏成为首批开始电信3G商用的省市。据悉，从接手CDMA网络开始，中国电信江苏公司就在筹划3G网络建设布局。目前中国电信3G网络已经在苏南地区覆盖所有城市和乡镇，其他地区也已覆盖到县城和主要乡镇。预计截止2009年年底，中国电信江苏公司用于3G的总投资将达到近百亿元。

晶合快评

北外香水女生，是叛逆？是勇气？

■晶合实验室 璺雯

北外香水女生——王亭亭

闪亮登场的璺雯

亲爱的妈妈：

在此，我十分惭愧的告诉您一件事，我被学校强行退学了，希望您听到这个消息的时候不要担心和难过。这一切都是我自己惹的祸，但你要相信：你们的孩子是个好孩子。她没有做出什么不可饶恕的坏事，现在发生的一切都会用时间来证明——我没有错。如果说真话会成为不可原谅的罪过，那么我宁愿不要这个毕业证，我不想用失去尊严和说谎来交换一个没有价值的学历。我觉得很有必要把这件事情发生的真实过程告诉您：3月4号，我在一家网站开了自己的个人博客，陆续写了些小文章，戏称让赵本山当教育部长，然后引起了网友的广泛讨论。3月12号，有报纸报道了这件事，报道的题目是这样的：北外女生炮轰外语强制教育……

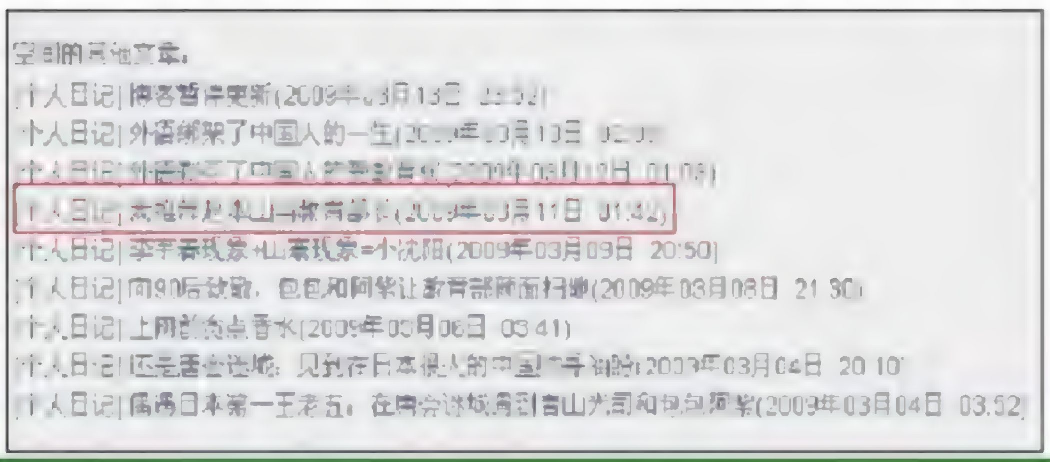
本文地址：http://Qzone.qq.com/blog/622008752-1237143424

——以上文字摘自近期最热的“北外香水女生事件”中女主角北外女学生王亭亭在腾讯Qzone上发表的一篇文章《妈妈：我被北外强制退学了》。

看了以上文字也许你还莫名其妙，一个大学女生怎么会因为写了几篇自认为是戏言的文章就被大学劝退了，那么我们就看看事件回放。

2009年3月8日，北外女学生王亭亭在名为“香奈儿：北外香水女生”的腾讯Qzone里发布了第一篇抨击教育部的文章。文中指责教育部为霸王部门，“忙着督促全国人民学外语”，并陆续发表《我推荐赵本山当教育部长》《外语剥夺了中国人的受教育权》《外语绑架了中国人的一生》三篇文章，抨击当前的“外语强制教育”，并指责北外的诸多规定。“北外香水女生”在3月16日发表题为《妈妈：我被北外强制退学了》文章中表示，校方要求其家长迅速抵京办理手续。

北京外国语学院校方在17日表示，该生为自行申请退学，但尚未办理手续，非学校强制，目前校方正努力说服其返校上课。在此期间，王亭亭一度与因自曝潜规则而成名的双胞胎包包、阿紫（自称90后贱女孩）的经纪人在一起，虽然双方否认已签约，但仍被外界质疑“香水女孩”事件实为又一场炒作。


空间的其他文章：
个人日记|博客暂停更新(2009年03月13日 23:52)
个人日记|外语绑架了中国人的一生(2009年03月13日 02:0)
个人日记|外语剥夺了中国人的受教育权(2009年03月12日 01:08)
个人日记|我推荐赵本山当教育部长(2009年03月11日 01:42)
个人日记|李宇春现象+山寨现象=小沈阳(2009年03月09日 20:50)
个人日记|向90后致敬，包包和阿紫让教育部颜面扫地(2009年03月08日 21:30)
个人日记|上网前点点香水(2009年03月08日 03:41)

北外香水女生的做法是不是炒作，和我们没关系。我们不是娱乐记者，我们要看待的是她提出的这个问题：学习外语知识到底有没有意义？

不可否认，王亭亭火了，是不是能长久留在人们视线中也只能留待以后观察，她之所以能备受关注，除了人尽皆知关于“炒作”的秘密，另一个原因就是她说出了一些学生的心声。在现今中国的教育体制内，到处是大把的“好”学生，随便一个学习中等的学生出国留学都能成为当地的高分学生。之所以我没有说是“资优”或是“优秀”，是因为其他地方不以学习成绩作为考量学生素质的唯一标准。我说得再通俗点，就是学习再好，没有创造力或是情商太差，也只是个高分呆子。

如果你看了王亭亭腾讯Qzone的留言板，你会发觉许多力挺她的人，在那些用千奇百怪符号还不能清楚表达自己意思的QQ号码后面，是一个个90后。他们说她是斗士，他们支持她，他们说“她做了一件‘别人’想做却不敢做的事，说了‘别人’想说又不敢说的话”，而这些“别人”正是现在这些在校学生。他们在这个教育体制下已经压得抬不起头来反抗，因为他们看见那些反抗的学生最终失学成了小混混。

而在各个论坛或是媒体里批判王亭亭的人，大多数是80后。他们虽然知道王亭亭们的痛苦却不以为然，是因为他们不仅经历了中考、高考、大学，更是通过工作的痛苦磨砺，才学到生存之道。当80后还在上学时，那些50年代出生的父辈们因为经历坎坷的客观原因，会经常说一些“学校学到的东西进入社会是没有用的”“大学教授赚得不如卖烤白薯的”“初中毕业就下海发财比大学毕业生过得好”的话，这些话潜移默化地影响了80后，让他们觉得上大学是不重要的，重要的是有了毕业证赶紧进入社会重新学习，然后找到合适的工作。然而等他们进入社会时才发现错了，在大学时六十分万岁的临阵备考，仅仅是短时间死记硬背记住了考试要点，并没有理解，更谈不上应用；当他们高兴地抛开学士帽冲进社会，幸运地找到一个和自己专业对口的岗位，却发现在工作中完全不会那些必需的知识，这些本该在大学时熟练掌握的知识，还得再重新学习一遍。这也就是现在的企业不愿意招大学应届毕业生的问题所在，没有经验是表面原因，更深层次的原因是企业不会给你一边工作一边学习的时间，企业需要你能立即上岗，尽快给它带来经济利益，而这些是大部分应届毕业生所做不到的。

80后在这种痛苦中慢慢成长，这些还没在社会中稳稳站立起来的一代，还没机会把自己的经验传递给90后。这个经验是——学习知识是很重要的。重要的不是最后的分数，而是学习过程，那些对知识从认识到了解，再到理解，最后应用到现实生活中的实践过程。说得再通俗一点，在中学学习物理，重要的不是期末成绩满分，而是从了解书面上的简单电路图，到自己动手组装一个小风扇的愉快经历。其实如果你能愉快地实践一次组装过程，就能更容易理解书面上晦涩难懂的电路图，也就能在考试中取得一个理想的分数，这才是一个双赢局面。那些仅仅靠死记硬背的书呆子，就算是记住了那些必备的知识，在进入社会后还是会因为动手能力太差而逊于那些动手能力强的人。

在本文截稿之时，王亭亭已经再次回到了北外的课堂，拒绝了任何媒体的采访，在其腾讯Qzone中承认因为冲动而写了本文初的那封信，并对校长和老师诚恳道歉。其实不论她的道歉是发自真心还是屈于外界压力，至少我们看见她从一个认为实习比学习重要的边缘学生回归了学校，也许若干年后，她站在工作岗位上会因为现在这次事件令她重回校园而学到了一些有用的知识而庆幸。P （漫画作者：SUNS）

玩转《赤壁》官职系统 速冲从三官职

www.chibi.com

每个人都有想要做官的梦想，无论是文官还是武官，只要做一天官就能获取那一点俸禄。在《赤壁》中不管选择文官或者五官，都能获取相对应的极品称号，每日俸禄，乃至所属装备等，让每个玩家都欢喜的不亦乐乎。这不最近刚开放了全新的官职“从三品”，又让众多玩家开始疯狂起来，无论是手刷，还是RMB，都将在一段时间内掀起“刷官热”

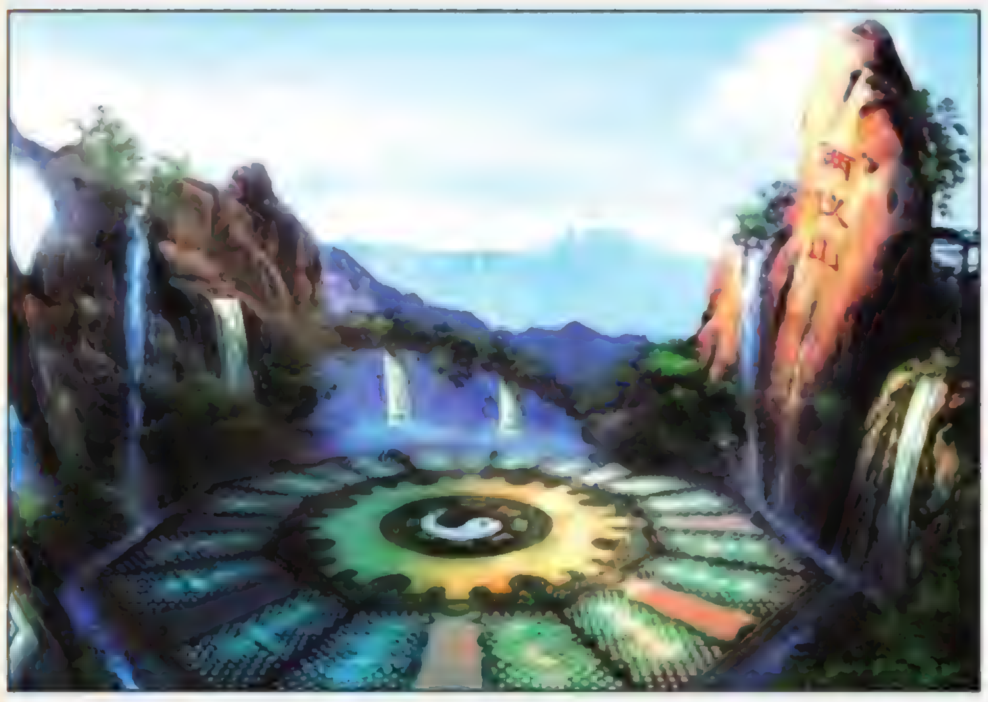
官阶的作用：

在赤壁中，官阶从九品到一品都分成了不同的等级，每个品阶根据人物的不同而又有不同。有了官阶以后，就可以查看功勋窗口，看一下自己的官阶等级和描述。以及现在所处官阶的俸禄有多少。

而且还可以看到自己目前有多少文勋值和武勋值，这可是分辨文官和武官至关重要的一条哦。所以选择自己发展的方向后就努力的去积累相应的功勋值吧。

当你到达了某个官阶后，会获得这个官阶的称号，这个称号可以通过称号窗口打开，设置在头顶是否显示。某些官阶称号会有很高属性的附加效果的哦。

当功勋值积累到一定程度以后，获得更高的官阶可以在战场中释放独特的技能。这对于战争有时候来说可是影响巨大的。所以为了自己阵营的荣誉还是努力的提升自己的官阶吧!



影响官阶的因素：

首先要想获得官阶必须要加入到阵营中，而阵营的加入又有一定级别的要求。所以级别对于官阶来说可谓是前提的条件哦！而且要想获得更多的功勋值，没有等级的优势是很难做到的。

同时要想获得高级的官阶，跟所在阵营的声望又有一定的关系。某些官阶的获得要求声望值必须达到某个阶段方可。所以努力与阵营的官员打好关系还是非常重要的。

衡量官阶高低的重要标准就是功勋值了，从九品到一品，每个官阶都有不同功勋值的要求，所以要想获得更高的官阶，最重要的当然是功勋值的积累了。所以还是磨利手中的武器奔赴战场去获得梦想中的荣誉，赶快行动吧！

快速提升功勋值的方法：

众所周知，提升功勋值的方法有很多，交功勋物品是一种，但是一旦功勋值达到1万或者两万以上时就单纯的只加功勋，而文勋或者武勋就不再增加了。这种方法固然好，但是这些道具并不是难么容易就能获得的，需要刷战场，做任务，换物品等等，手续非常复杂。但是在这里可以推荐一个任务，每天必做哦，那就是60级以上的寻宝任务，七彩琉璃杯，每天通过在北极仙翁那交七彩琉璃杯任务即可获得文勋或者武勋道具一个，获得经验的同时还能获得文勋或者武勋100点哦。

另外一种快速加功勋的方法就是刷皇榜任务啦，当玩家40级后即可选择主城，60级就可以开始做刷皇榜的任务，然后61级皇榜任务就可以在主城里面去做，基本每天都可以接到2个蓝色任务3个绿色任务。当然如果运气差的话，也可能只刷出一个蓝色任务哦。如果按2个蓝色任务，3个绿色任务来算，基本每天的文勋或者武勋点就有580点，蓝色的200点/个，绿色的60点/个。

有一个问题需要解释，那就是皇榜任务每天只能完成一次，如果想持续的做，那就需要商城道具将军令啦，通过将军令可以重新刷新皇榜任务，让皇榜任务中再次出现蓝色和绿色的任务，这样就可以达到快速刷皇榜的方法啦。

从三品官职资料上看，需要12万的武/文勋值和一定量的功勋值，但是带来的回报确是目前最高级的装备七阶防具，从三品将军称号及每日10金的游戏俸禄哦。当然还不止这些，还能通过该官阶买到一定数量的宝物，材料等，让升级和锻造装备的速度再次提升哦。

结尾：

官职系统是赤壁中重要的一个系统之一，他和所有的系统都有一定的关系，也让整个游戏玩起来更加真实有趣。

如果您对于完美时空的游戏产品《赤壁》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《赤壁》信箱是：chibipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

代言《神鬼传奇》刘谦演绎另类魔幻

近日惊闻，在春节联欢晚会上“一战成名”，有“现实版哈利波特”之称的新一代魔术师——刘谦成为完美时空最新大型魔幻题材网游《神鬼传奇》的代言人，以他的华丽大气、神秘莫测将《神鬼传奇》的魔幻气氛烘托到极致。

从《封神演义》到《龙与地下城》，从《西游记》到《魔兽世界》，魔幻题材凭借其天马行空的描写，以及各种法术的绚丽效果，一直占据着年轻人的视野半径。而一向以振兴国产网游为己任的完美时空，也顺应潮流，发布了其首款神秘魔幻类题材网游作品《神鬼传奇》。

《神鬼传奇》拥有着超越传统欧美魔幻的独特风格。从古老的盘古开天到欧洲的中世纪骑士之风，从神秘的中国秦代历史传说延伸到北欧神话体系。游戏通过虚幻的欧美众神与龙帝阵营中的中国古代仙魔之间的“大乱斗”，展现了西方的龙枪式奇幻和东方传统的神鬼类魔幻这两种文化的碰撞和融合。

完美时空的每一款重磅作品背后，都有一个气质与其相符的明星代言人，从早期《完美世界》的刘亦菲、林志玲，到《诛仙》的任贤齐，再到《口袋西游》的林志颖，相得益彰，吸引眼球。而作为完美时空2009年头牌的《神鬼传奇》自然也不例外。而刘谦的当选，似乎是在意料之外，但细细品味，又实在意料之中

刘谦，这个30出头的巨蟹座帅气男人，凭借天生超群的直觉和敏感，再加上自己的努力，在年轻人中迅速掀起一股“刘谦热”。他的台风潇洒，个性张扬，魔术华丽大气。他经常把魔术形容为“上天赐给人间的魔法”，其正统的魔幻风格和时尚的现代元素，为魔术界带来一股清新之风。想来也只有刘谦的魔术风格与《神鬼传奇》特有的魔幻气氛十分吻合，而且他在年轻人中的号召力也会给产品带来更多的人气，作为“当红炸子鸡”，完美时空能请到他乃一大高招。

同时，作为一个年轻人，刘谦也还正处在一个爱玩的年龄，对新事物感到好奇。作为曾经电玩高手的他，对《神鬼传奇》这样一款极具魔幻风格的游戏充满了新鲜和亲切感，就像是自己变的一个魔术，简直是为自己量身打造的一样。因而也就“心有戚戚焉”。两边一拍即合。

也许，完美时空还看重了刘谦另外不为人知的一面：刘谦也失败过，但是他坚信，“说出来会被嘲笑的梦想才有实践的价值，就算跌倒了姿势也会很豪迈”，所以他成功了。刘谦身上那种坚毅不拔的精神与完美时空创业初期时的艰辛和苦尽甘来后的甜蜜是多么的相像，这也正是如今完美时空企业形象的真实写照。

一边是新一代的魔术圈掌门，一边是2009年魔幻类网游的扛鼎之作，刘谦代言《神鬼传奇》显然是一次双赢的结合。也许以后在《神鬼传奇》中，我们会在各个地方都看到这个台湾花样美男，手里举着魔幻的水晶球，露出他招牌的微笑，还有那乖张的个性和自信的眼神，向大家说道：“接下来，就是见证奇迹的时刻。”

一片白光闪过——让我们拭目以待，《神鬼传奇》，首席魔法师刘谦，以及永远不变的魔术。

《成吉思汗》攻略

游戏介绍

《成吉思汗》是由北京麒麟网信息科技游戏公司自主研发2.5D的历史武侠网络游戏！画面以写实类风格为主加上壁画效果，画面流畅，由于采用实景拍摄效果制作，经过后期特效制作不仅画面看上更广阔，看上去也极其真实。游戏音效方面，聘请著名音乐人郭峰为其创作音效并配音。登录游戏伴随的歌声，使人热血沸腾，迫不及待地想“和成吉思汗一起征服世界”。

单纯的历史背景略显平淡，所以《成吉思汗》融入以元朝为时代背景的各种武侠小说，和时下的一些社会元素在里。成吉思汗横跨欧亚大陆，幅员广阔，游戏中不但能体验华夏伟大历史，东方女性的温柔，也能体验中东欧亚的异域风格以及西域MM的野性。

操作方式

游戏移动操作可以鼠标操作，也可以使用键盘操作！（个人觉得完全可以摒弃键盘操作），键位的设定，可以根据个人的习惯自己设定。

人物属性

人物属性，通过自身升级自动加点，可以通过坐骑升级获得附加属性点。

职业技能

快疾如风的骑射，百步穿杨的火枪，不动如山的武士，飘逸灵动的剑侠，还有最接近神的先知萨满。

成吉思汗是后人难以比肩的战争奇才。他逢敌必战、战必胜的神奇，将人类的军事天赋诠释到了最高境界。他麾下的铁骑，势如破竹，硝烟漫卷！游戏里面个职业相对比较平衡，根据游戏背景的设定，战场的需求，各职业都有自己的定位，每个职业都有自己的特色。

任务系统

穿越是这个游戏的又一大特色。游戏以跟随成吉思汗的一生为主线任务，跟随成吉思汗的铁蹄一起征战天下。

装备系统

装备等级按颜色分为：白、绿、蓝、黄、紫。装备品质逐次递增！

装备属性的强化：

装备打孔

1.一件装备打孔数量最多7个。

2.打孔时会消耗材料与一定的银两。

3.打孔失败后会损失掉材料与银两，装备不会消失。

装备镶嵌

1.镶嵌原料为宝石。

2.每一类宝石都有相应的颜色区分。

装备打星

1.随着星级的增加，打星的成功率也随之而下降，所需要的银两逐步增加。

2.打星成功时当前星级加1。打星失败时升级道具会消失，装备不会消失，但是装备的星级会下降。

符文镶嵌与改造

1.装备上可以镶嵌各种符文。

2.镶嵌过符文的装备会额外增加一种特殊属性。

3.每件装备只能拥有一种符文的属性，重复镶嵌能力不叠加。

4.针对不同装备的使用环境，可以通过不断镶嵌各种符文来转换特殊属性

坐骑系统

游戏里面的马分为普通、良品、珍品、极品4个等级

坐骑在铁骑牧场捕捉获得，每10级可以一换，坐骑的升级，通过打怪获得经验升级。

坐骑可以通过可繁殖马的交配来合成，得到更好的属性。

PK系统

PK模式分为3种：

1.普通模式：只能攻击敌国成员及敌国成员的镖车和狂暴模式下的成员及其镖车。

2.PK模式：不能普通模式下的玩家，但可以攻击开启PK模式的玩家。

3.狂暴模式：可以攻击任何玩家，但开启狂暴模式需要狂暴丸。

战场系统

《成吉思汗》把传统意义上的部落团体之间的战斗，升发到，国与国之间的战斗。战斗的成败切身关系到玩家自身的利益，对于战胜国有丰厚的奖励。所以为了国家为了自己，尽情地去战斗吧！

《指环王OL》工匠系统选择介绍

《指环王OL》中的工匠系统相当丰富，讲究更多的互动和更丰富的工匠种类。

选择你的工匠职业

要开始工匠制作，你必须先完成最初的一系列任务并进入更加广阔的游戏世界。在中土各个镇子里，你将会发现一名能帮助你选择职业的学徒导师。共有7种配有3种固定工匠技能的职业供你选择（包括制作技能和采集技能）。

每种职业至少有一个工作场所在学徒导师附近，这使得你可以立即开始工匠制作。

什么是工匠技能？

工匠职业所拥有的三种工匠技能决定了这个职业可以制作哪些产品，一些工匠技能的产品可能是另一些的原材料，这构成了游戏复杂的工匠体系……

制作技能

厨师

“偶尔休息一下品尝精美的食物能使人忘却长途旅行的疲劳。厨艺这看似不起眼的天赋却能成为冒险带来莫大的帮助。”作为厨师，可以解决食物这个旅行中的大问题，特别是那些爱吃的霍比特人。如果你和霍比特人一起冒险记得千万别去打扰他们吃饭，充足的食物也能使你少从他们嘴里听到一些抱怨。厨师制作的食物可以提升你士气和能量的恢复，并且还能给你的基本属性带来增益，比如力量和活力。

材料来源

农夫可以用他们的技能在广大的中土世界里寻找未加工的食物。当然他们还可以种植各种农作物。这些都是厨师需要的制作材料，当然在厨师商人那里你也可以直接买到不少。如果你正好有个厨师朋友记得把找到的那些食物原料都留给他，不然你就只能继续啃商店里那些又干又硬的旅行干粮了。

从属工匠职业：

修补匠，自耕农

需要工具/设备：

厨具/营火或火炉

主要产品

食物	可以在非战斗状态下用来加快恢复速度，提升属性
酒类饮料	美酒佳酿总不嫌少
宠物饲料	贤者专用消耗道具
琴弦	吟游诗人专用消耗道具

珠宝匠

“简单的配饰加上闪闪发光的石头，这就是珠宝手艺的诀窍。非凡的装饰可以成就非凡的气质，非凡的气质可以提升冒险家的内在境界，使他们爆发出强大的信心。一个伟大珠宝匠的作品都可以堪称艺术。”作为珠宝匠，可以用自己的精湛技艺为冒险家们制作更多精美的饰品。项链、戒指、耳环、手镯这些饰品可以赋予冒险家们更多的属性，另外一些闪闪发光的东西甚至能人战胜巨大的恐惧。

材料来源

勘探师可以采集珠宝所需的金属矿石，通过加工就成了制作珠宝的必备材料。其他一些材料可以通过珠宝匠商人买到。如果你正好有珠宝匠朋友，记得把分散在世界各处的宝箱中宝石的原石留给他们。想要闪闪发光的饰品们，找他们就对了。

从属工匠职业：

修补匠

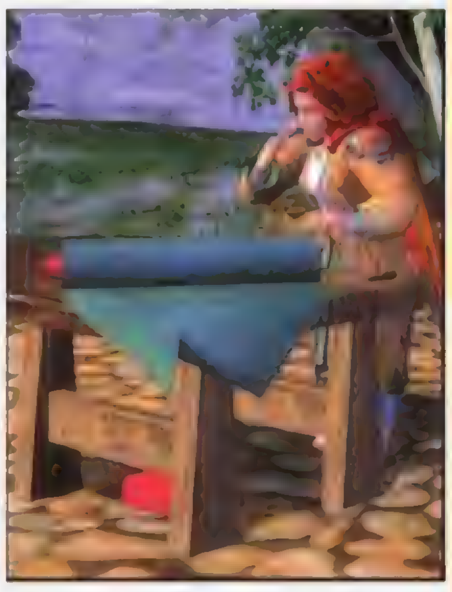
需要工具/设备：

珠宝工具/工作台

主要产品

珠宝	装备在身上可以提升你角色的基本属性
符文石	符文师的武器
斗士符文	斗士的职业道具
信物	提升整个护戒队的光辉效果
贤者的护身符	可以改变贤者宠物的外观
烛台	装饰灯，家具

裁缝



“一个熟练的裁缝可以用普通的布匹制作简单的衣服，随着技巧的提升，他们制作的衣服不但更加华丽而且还能有效得保护穿戴者。裁缝制作皮衣同样非常适合出门冒险时穿戴。”作为裁缝，制作的护甲部件可以有效得保护穿戴者并提升他们的能力。裁缝使用的材料从普通的布匹到精灵的丝绸。随着技艺得提升裁缝可以制作更加华美且实用的衣服来迎合每个冒险家的需要。

材料来源

伐木工可以为裁缝提供煮过的兽皮作为制衣的材料。兽皮可以从中土世界的各种动物身上获得，如果你正好有一位朋友是裁缝，记得把收集到的兽皮留给他。穿戴轻、中甲的冒险家们都很依赖裁缝，或许还能从他那里得到一件漂亮的衣服呢！

从属工匠职业：

护甲匠，探险家，自耕农

需要工具/设备：

针线包/工作台

主要产品

轻甲	护甲，包括披风
中甲	护甲
彩装部件	各种华丽的外观装备
符文包	符文师的职业道具
旗手使者护甲	改变并强化旗手使者，旗手的职业道具
旗帜	旗手的职业道具
地毯，床	家具

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》坐骑浅析

在《梦想世界》里，最拉风的是什么？最受人瞩目的是什么？最让人念念不忘的是什么？我想，不用我说，大家也知道，在《梦想世界》里最拉风的是坐骑，最受人瞩目的是坐骑，最让人念念不忘的还是坐骑，坐骑，梦想人心之所向。然而，对于大多数人来说，坐骑是遥不可及的，甚至是神秘的，坐骑是个什么样的东西？如何才能获得？获得后又应该如何下手才能物有所值？下面将会一一讲述，逐一揭开坐骑神秘的面纱。

一、坐骑简述

《梦想世界》坐骑一共有4种，其中炽焰虎主物理攻击，适合战士使用，即此坐骑初始主技能为攻击术；水灵鹿主法术，适合法师使用，即此坐骑初始主技能为法攻术；寒霜熊主防御及特效，适合术士使用，即此坐骑初始主技能为法防术；奔雷马则为中庸，适合熟练的达人使用，即此坐骑的初始主技能为防御术。坐骑的主技能共有11项，每个主技能下又包含若干个副技能。其中主技能分为普通、高级、专家3个档次，只有学习了主技能，才可以学习相应的副技能。主技能为普通、高级时，只能学习一种副技能，主技能为专家时，可以学习其所属的副技能中的两种。在领取坐骑的时候，系统是随机给的4种坐骑中的一种，如果所领到的坐骑成长方向不适合，也就是该坐骑所带的初始主技能不适合个人的话，那么，可以通过消费50个荣誉之玉选择跟自己需要所相适的初始主技能。譬如说SS领到了初始主技能为攻击术的炽焰虎，那么通过荣誉之玉就可以在攻击、法攻、法防、防御这4个技能中重新选取一个，需要提醒大家的是，只有0级的坐骑才可以更换成长方向。另外，如果你对你所领用的所属职业的坐骑造型不满意，譬如说ZS不喜欢初始主技能为攻击术的炽焰虎，而心仪的是另外3种造型中的一种，那么可以通过消费40个荣誉之玉重置造型，造型重置不会影响初始主技能及坐骑等级，不过，重置后的坐骑造型也是随机的，不一定就是你所心仪的那种，所以在重置坐骑造型的时候一定要谨慎。

二、坐骑获得

若想获得坐骑，首先需要人物等级≥80级，单挑修罗森林（164,63）处的“珍兽肆主”，战胜之证实自己的实力。大家需要注意的是，在单挑的时候，主怪会带一个小怪，主怪每一回合都狂暴的，所带小怪有时候是神兵，有时候是神使，神使也是狂暴的，再加上主怪也是狂暴，所以遇到神使时就跑吧，出神兵的时候再打，如果是SS的话，可以先封住主怪，宝宝杀小怪，杀完小怪再杀主怪，若为打手（战士/法师），可以带一媚笑BB，封住主怪，然后杀主，杀完主怪再杀小怪，如果没有媚笑宝宝那就带攻宠一起杀主怪，或是出一血宝宝，人杀主怪，宝宝加血。最重要的是，一定记得多带点高级药，尤其是九转回魂丹。不过，话又说回来，如果你修炼到家的话，怎么杀也能单挑成功的，全凭个人实力咯。

在战胜“珍兽肆主”后，集齐吉光之羽•土、吉光之羽•水、吉光之羽•火、吉光之羽•风各5个和1个风牙，然后交给“珍兽肆主”，合成风牙项圈。其中吉光之羽可以在各副本任务中获取，尤其是机械帝国出此物的机率较高；而风牙可以使用10个荣誉之玉向“珍兽肆主”兑换。风牙项圈合成后交给“珍兽肆主”，你就如愿以偿地骑上心仪的坐骑了。

三、坐骑技能

坐骑的主技能一共有11个主技能，除了初始的自带主技能外，其他技能均需在坐骑升级的时候领悟，坐骑技能领悟跟人物流派招式技能领悟一样，是随机的，在每一次坐骑升级的时候会出现很多技能供你选择，有可能是领悟了别的主技能，也可能是原有的某个主技能等级提升，或是领悟了主技能所属的副技能中的某一个。领悟到的技能很多，但是你只能选择一项学习，也就是说坐骑升级一次只有一次学习技能的机会，可以为学习一个主技能，也可以是主技能等级提升，或是学习了一个副技能。如果所领悟的技能中完全不是你所需要的，那么可以选择重置，也就是说将当前坐骑经验清零，不能升级，譬如说你原来的坐骑经验本来可以成功地从4级升到5级， 可是在点击升级的时候所领悟到的一大堆技能里面并非你所需，然后你选择重置，那么坐骑本来已有的经验为零，坐骑等级仍然为4级。主技能的学习在领悟后除了受到坐骑等级的限制，还会受到技能格子的限制，譬如说现在坐骑等级最高为12级，技能格子只有4个，那么，坐骑主人在坐骑成功提升到12级这一过程中有12次学习技能的机会，但是主技能最多只能学习4个。

坐骑，你拥有了吗？赶快行动起来加入坐骑一族吧，一骑傍身，不仅为你的梦想人生点上了一道亮丽的景点，更是让你如虎添翼，在实力上胜人一筹，坐骑，不再是一个梦！

全球首款超仿真赛车网游——《极限飚车》

1974年，鲁比克（Rubik）发明了世界第一个魔方（Rubik′s Cube)，以无穷的变化，轰动全世界。三十多年后，魔方故乡另外一项重要发明《极限飚车》来到中国，通过30000多个参数悉心调教，全球首款超仿真赛车网游《极限飚车》，重新诠释赛车游戏真谛，让千万玩家尽情体味细腻的赛车精髓。

Invictus于1992年成立于匈牙利的德布勒森，是欧洲游戏开发领跑者之一。拥有专用于赛车游戏开发的世界级物理引擎“SPEED”与数款知名赛车产品。将“还原汽车在真实自然中的模样”作为自身的目标予以贯彻，全地形的车辆可以在开放的环境中肆意驰骋。

《极限飚车》（亚洲英文名称 Level-R，北美英文名称Project-Torque）是其历经数代游戏反复雕琢后，集赛车运动和汽车文化的大成之作。亦是全球首款超仿真的网络赛车游戏。

超仿真的授权名车

飚车就飚好车、名车！《极限飚车》一举囊括了全球各大汽车产业巨头的众多授权。包括丰田AE86、马自达RX-7、三菱EVO、悍马、雪佛兰火鸟等广大玩家耳熟能详的经典车型，将在《极限飚车》中100%原味再现。同时，各大厂商更将每辆车的真实性能资料倾囊相授，玩家不仅可以拥有梦寐以求的名车，更能获得只有名车才有的独特个性。

另一方面，Invictus的工作人员，也不乏拉力车手，车辆设计师出身，他们曾亲自参与过奔驰，兰博基尼等顶级跑车的开发设计及调试。因此，Invictus独立设计的原创车也是来头不小。以世界最顶级跑车为模板，加之专业设计加工，原创车依然高贵无比，光彩照人。

在《极限飚车》的车辆中，每辆车都会有一份详尽的介绍，包括出厂年代，奇闻轶事。以赛车文化作为目标自然出手不凡。玩家可以在游戏中体验从20世纪60年代到21世纪各种经典车型，历经汽车工业的黄金时代中的沧桑变化。其本身便是一场难得的汽车之旅。

超仿真的赛道细节

Invictus拥有丰富的地图，赛道设计经验，其工作室便是坐落于欧洲一座专业赛车场边。这给予Invictus得天独厚优良的测试场所。在《极限飚车》中，我们不仅可以领略到英格兰的乡村田园、法国普罗旺斯的山区丘陵、日本中部的山路崎岖。还能周游世界名城风光无限，日本东京、澳大利亚悉尼、美国旧金山悉数登场。为了力求地图的完美效果，开发人员几乎走遍世界，花了大量时间对城市、乡村、赛车场、山路等景区进行实地考查。比如日本的山路地图，便是开发人员亲自前往日本丹泽国家公园，实地测量后设计而得，严谨的工作态度保证玩家每一次体验都是将真实可靠。Invictus已经明确表示，下一部将会增加更多的中国元素，包括中国的城市，以及一些拉力山路。F1比赛中的一些经典赛道，也已经陆续获得版权，也将尽快着手

开发。

严谨的工作态度换来游戏最高级的速度体验。

超仿真的驾驶体验

Invictus拥有专用于赛车游戏开发的世界级物理引擎：SPEED。一般的主流游戏物理引擎在高速模拟和与悬挂相关的计算上普遍存在盲点，而这正是SPEED物理引擎的强项。通过SPEED强大的处理功能，不仅能够模拟车辆本身十大类3000多种物理特性，玩家甚至可以感受到不同路面对车辆外部与驾驶室截然不同的反应；每次颠簸，车体的悬挂也能做出最精确的变化，甚至车门的每颗螺丝的细微受力变化也能真实模拟。

操作性方面，《极限飚车》在Invictus历经数代游戏反复雕琢后，平衡性已经相当完美。凭借强大的物理计算，不仅能将真实车辆驾驶中的各种赏心悦目的技术动作模拟得淋漓尽致；也充分考虑到了大众玩家的技术能力，特别为赛车搭载了宝马工程师历经多年研发而成的革命性的主动式转向系统，让赛车既能在直道上高速行使，又能在急弯上展现猫一般矫捷的身手，真正做到入门轻松，内涵无限。

独一无二的车辆损坏模拟，更将真实世界里的刺激，火爆带回到游戏中。包括保险杠飞落、车门玻璃崩碎、驱动轴折断，原汁原味的破坏激情。每次损坏又能即时反馈在车辆操控上。绝对给你无穷无尽的操作乐趣。

强劲的图像能力是SPEED物理引擎的另一强项。单独一辆车，多边体就已经超过16万，精细程度可想而知。引擎自带凹凸贴图、动态反射、高动态范围成像等核心技术、真实再现游戏中的车辆、场景、人物等模型的细节，以假乱真让人惊叹。比如当车辆以200kM/H驶过街道，卷起的落叶、尘土都能清晰可见。阳光照射下的阴影也随着角度不同，万千变化。搭配专业开发的高速动态模拟技术，复杂的运算数据瞬间化繁为简。即使电脑配置中档的玩家，也能获得极高的游戏流畅度。

逼真、爽快兼得！唯有《极限飚车》，视觉奉献！2009注定是赛车游戏界不平凡的一年……

捕获海量经验《开心》任务全攻略

无任务不游戏！任务称得上是游戏最基本的组成部分，它们交待了游戏背景，协助玩家成长，更是练功、升级路途上的最好调剂。

众所周知，《开心》里的任务五花八门，数不胜数，而我要说的是，有钱、有宝、经验高的三好任务在《开心》中更是数量庞大！通过任务可以捕获大量经验，发家致富！不信？往下看。

一、五大类任务伴你游遍开心

在《开心》里，游戏任务被划分为五大类：新手任务、教程任务、技能学习、修真任务以及各地图区域任务。

新手任务，顾名思义，是游戏角色一出生便会找上门来的任务。建议第一次玩《开心》的朋友务必遵照游戏提示，完成新手任务全步骤。你几乎不用战斗就可以领取一整套新手装备，并升到１０级。特别人性化的是，系统自带引路功能，不论是“接受任务”还是“继续任务”，都无须你花心思找任务地点。

教程任务可以视为新手任务2.0版，带你进一步了解游戏的操作和玩法，轻松拿经验。

技能学习任务目前只有一个《幻兽鉴定大法》，成功完成任务便可以自行鉴定宠物。

修真任务称得上是《开心》真正的主线任务，角色每达到一定级别才能进入任务的下一阶段。而任务给的奖励也不错，不仅有经验值，还有大量高品质装备赠送（包括精品首饰），此任务还和角色的元婴息息相关，应该不会被无视掉吧。

地图区域任务是《开心》中数量最庞大的成员，毫不夸张地说，区域任务充斥在角色的整个历练过程中。随便在地图上跑跑，都会和“任务”撞个满怀。好在《开心》内嵌了强大的任务查询系统，不仅会根据人物等级给出目前可接的任务列表，还会罗列出已接任务，并对其详加归类。任务提示明确给出了完成任务后可以获得的奖励，这就方便你专攻那些经验多、油水多的任务了。

新手任务的帮助很大

修真任务中会结识很多神仙
（多是太白金星之流）

二、可重复任务使你升级，攒金两不误

角色等级提升后，适合练功的地图会越来越多，与此相对的，角色可接的区域任务跟着加量，任务给的奖励也变得越加丰厚。举个例子，20级的时候，估计你只能拿晶霞洞的怪物出气，而此处最肥的任务一般就给几百金钱，经验值通常不会超过1000。而到了70级练功场景，该地的NPC就慷慨的多了，动辄上万的任务经验和上万的金钱，让你赚得直呼过瘾（充分利用官方发放的新手包，达到70级可说是轻而易举。等级上去了，任务给的经验和金钱就可观了）！

当然，大部分区域任务只能让你捞上一笔。不过有些任务是可以反复执行的。这些任务通常是让你教训某类怪物，或是收集怪物掉落的某种道具。譬如：万毒宫的任务《海贼羊的威胁》，每打败

20头海贼羊，就可以找NPC毒蛇女邀赏（领取23527的经验值和10000的金钱）。这里有个小窍门，就是如果你决定在哪张地图练功，不妨先通过任务列表把这块区域可反复执行的任务领个遍。练级中，一完成任务就跑去交差，再次领取，这样经验和金钱就滚滚而来了！值得一提的是，《开心》并不限定玩家领取任务的最大条数。而包括笔者在内的不少朋友都发现角色在退出游戏重登后出现已接任务无法正常显示的问题，不知道这是不是因为已接任务超出了正常显示的条数。鉴于此，建议各位朋友不要同时领取10条以上的任务，或许能避免出现上述问题。

提供任务的NPC的头顶都有卷轴，很好辨认

根据任务列表来找适合自己的任务更简单

三、趣味任务！不打怪照样拿经验，拿装备

事实上，在《开心》，并不是所有任务都会显示在任务列表内的，就譬如公测巡游任务。这个任务可以称得上是《开心》里排场最大，最搞笑的任务了。更有意思的是，你不用教训任何怪物就可以拿经验，拿装备。

任务开始前系统会提示巡游活动即将开始。不久后，《开心》的主城——仙隐城里就会华丽地出现仙子+神仙+各色幻兽的仪仗队。如果你的角色正巧站在不太妥当的位置，就会不受控制的开始跳舞。好在舞蹈时间并不长，而巡游队伍沿途走过的地方都会洒下各种礼物：锦绣仙囊、仙音灯、梦幻礼包，就看你是不是眼明手快了。

提示诸位，拿着锦绣仙囊可以找小神童答题获取经验奖励，问题超简单，只要会打字就稳拿经验（对新手而言，经验还算不错。当然，如果你已经是50级以上的朋友，就不要抱怨了），仙音灯的作用基本等同于烟花，而梦幻礼包无疑是最搞笑的，打开后会出现针筒、粉红锤子或者啤酒瓶等“武器外套”，令人意想不到的是，这些外观滑稽的道具居然还能给人物增加3点防御，也算是《开心》的一奇。

除此以外，《开心》中还有师门任务、拜山任务等可以探秘。从某种角度而言，只要你愿意，大可以把游戏时间花在这些奖励颇丰的任务中，不组队练功也不愁没钱、没经验。

等级越高，任务给的奖励越多
（10万钱的任务啊！发了）

可反复执行的任务配合练级一起进行赚得更多

巡游任务的场面相当豪华

单机时代经典《英雄之城》——引领新潮流

神奇的恩格塔瑞大陆

对于经历过单机时代的玩家来说，“英雄无敌”与“魔法门”两大系列就像是魔幻之音般难以忘怀，而两者双生子般的剧情交替也让人们能够在国王和战士这两个孑然不同的层面在恩格塔瑞的大陆上战斗与生活。不过随着时间的流逝，这个经典系列也已随风而逝了，剩下的只有无尽的回忆。但是游戏蜗牛2009年推出的《英雄之城》却是一款借鉴自英雄无敌的网页游戏，它的出现可不仅仅只是回忆那么简单哦！

事实上，作为单机时代极受欢迎的游戏，之前已经有不少以英雄无敌之名推出的游戏了，但都仅只是套了个名字而已。而《英雄之城》却与市面其他网页游戏都不同。它除了拥有极强的“英雄无敌”风格外还有着自身非常明显的特点，那么这款游戏到底有怎样的特色如此吸引人呢？它到底与其他网页游戏有什么不同呢？让我们从以下几个方面来分析与说明吧。

令人怀念的“英雄无敌”游戏题材

毫无疑问，这是最吸引人的一个特色了。当欧美奇幻文化在中国还是处于萌芽状态的时候，所有人只是为天使、精灵、龙等奇异生物感到惊讶与感叹，人们并不知道这到底是什么东西，不知道它们从何而来，是英雄无敌带领中国玩家较系统性的学习了欧美的剑与魔法的世界构成。并且，这也是一款需要你精打细算的游戏，是一款你需要好好考虑到底是发展科技还是发展军备的游戏。而《英雄之城》正是借鉴了这样一款成熟的产品，因此游戏的世界观变的极其完美与成熟，这是普通的网页游戏所无法具备的致命缺陷。

超大的恩格塔瑞地图

对于很多“英雄无敌”的玩家来说，8人巨型带地下城的地图便是整个世界的极限了，但在《英雄之城》中，以恩格塔瑞大陆为原型制作的世界地图可以说是庞大到你难以想象的地步——从地图的顶端用侦察行为到达地图底端的某个建筑的话大约需要花费一个小时的时间，而侦察和普通行军速度大约是1:4的比例。

但庞大并不为《英雄之城》独有，《英雄之城》创造性地让地图上行动的英雄成为可见状态，并且在一定范围内，你可以主动选择发起野外攻击，如此一来，战争策略类游戏的传统战斗方法便被打破了，你再也无法带上一堆辎重车对着远处的一个安全点攻击，然后折返跑了。你必须将自己的城堡打造得固若金汤，而攻击者也必然需要冒着更猛烈的箭雨来进行攻击，因此战争变得异常精彩。

卓越的战斗系统

《英雄之城》的模拟真实战斗场景的地图上不仅可以将你的排兵布阵发挥出想要的效果，除此以外，游戏中的英雄还具备各种魔法可以用来增强己方，削弱对方。并且电脑的AI相当强哦，你完全可以放心的让电脑AI来完成日常的战斗任务。而其他大多数的网页游戏都是用一套极为简单的公式算法来决定战争的胜负，你甚至只能够进行制造，而无法运用精细的操作来决定战斗的结果。这样的游戏性必然吸引大批游戏厂商跟风效仿，相信在不远的将来会有更多可操控战斗的网页游戏出现。

经典的英雄系统

《英雄之城》中的英雄属性分为攻击、防御、速度和知识。其中攻击、防御属于战斗属性，高攻防在战斗中将对你的部队有着极大的提升。而速度目前为止感觉是在跑地图时有很高的加成效果，比如同样是A城到B城，30速度将比50速度慢一倍左右的时间。而知识则是守城英雄必备的属性，因为它会对该城的黄金产量有着极大的提升效果。

除了每级1点的属性点外，英雄可以通过穿着装备来大幅度提高属性点。而魔法塔中研究出来的资源提升技能和战斗技能也都需要通过英雄装备来发挥效果。当然英雄最最重要的任务毫无疑问是带领辛苦训练出来的部队出外征讨获得财富与荣誉，因此英雄的等级越高就可以带领越多的兵，也因此英雄不再只是一个提供额外攻击与防御点数的摆设了，你需要真正的耗费心神来培养自己的强力英雄咯！

综上所述，大家已经能够看到《英雄之城》与其他战争策略类网页游戏的不同之处了，而作为网页游戏中所占比例最大的游戏种类，必然会被这款游戏所表现出来的创新与革命所带动，相信在将来，拥有豪华游戏界面与高可玩性的网页游戏将会层出不穷，并且逐渐汰换掉那些粗糙的产品，而整个网页游戏市场便这样完成了新一轮的进化。你会错过这样一款可能引发业界变革的游戏？

除了转生，你别无选择！《武林群侠传2》转生系统“潜规则”

“当你感觉到自己武学境界已经到达极致，无法再突破时，‘转生’将是你唯一的道路。”这是《武林群侠传2》转生任务NPC“逆天行”的一句话。这句话意味深长，尤其是转生后玩家对这句话有着深切的体验。因为在《武林群侠传2》中，转生是一个庞大的系统工程，内涵非常丰富，涉及到游戏的方方面面。所以，游戏中那些逼近100级即将面临转生的玩家，下面这些“潜规则”，你不可不知。

转生任务背后的细节

《武林群侠传2》转生任务并不难，玩家达到100级，且有100个技能达到满级，就可以到永州找NPC逆天行对话开始转生任务，不过有一些细节还是要注意。首先，准备好1000两银子。逆天行会让你找4个NPC借4样神兵利器，这4件神兵你每件必须支付250两租借费，总计1000两。其次，按照任务提示组队进入95级精英副本挑战10次“试炼之魂”，经历10天的凤凰涅槃过程。因为不论你每天杀死几次“试炼之魂”，系统每天只计一次挑战成功的记录。并且，由于系统将最后打倒“试炼之魂”的玩家判定为任务完成玩家，所以，当“试炼之魂”奄奄一息时，把最后一刀的机会留给转生任务玩家。

转生奖励必知的提示

《武林群侠传2》转生奖励非常丰厚，包括新增10点角色初始属性点、免费领取造型衣服“王者”和个性称号“绝世高手”。最最诱人的是，每组服务器前100位转生的玩家，还能根据自己的职业需要，在大都找NPC“转生奖励领取员”领取一件内攻系或外攻系神品紫色饰品和可释放转生独特光影效果的道具，让人从外表就能一眼看出你就是服务器里率先转生的人物。这里特别要说明的是，因为角色转生后不能洗点重新分配，转生新增的10点角色初始属性点非常重要，分配的时候一定要慎重。并且，对角色最初的20点属性点分配不满意的玩家，最好也在转生前使用“脱胎换骨丹”重新分配。

转生技能的修炼条件

《武林群侠传2》转生前部分技能等级上限提升到120级，玩家转生后可继续修炼，还能修炼本门更高阶更强大的转生新技能。《武林群侠传2》刑天门、毒龙教、风云谷和无极医宫四大门派转生后的技能都非常强悍，不仅全部提升到新的境界，还开放了全新技能华丽得让人叹为观止。这些转生新技能的开放，让玩家在打群架的时候更爽更痛快。如果你想学习更强大的转生技能，最好在转生前将能学的技能都修炼到满级。因为转生后的部分技能以转生前的满级技能为前提，否则你将无法学习转生新技能。

转生，到底好在哪里？

前面说了这么多，现在该说说转生在《武林群侠传2》到底能获得哪些实实在在的好处了。第一，转生前的技能随便用。第二，转生前的装备随便穿。第三，享受转生紫色装备的专利。第四，享受转生四大新地图神龙泉、死亡谷、沼泽湿地和封印之地的专利。第五，转生0级丝毫不逊于转生前100级，可想而知转生后有多强大。第六，更加广阔的发展空间，这一点谁转谁知道。

现在，你就会明白当初转生时，逆天行为什么会说“‘转生’将是你唯一的道路”这样一句话。并且事实也证明：在《武林群侠传2》中，要想更高更强，除了转生，你别无选择！

贰零零玖中国国民网游封测深度评测

龙形初现惊九洲 王者将临迎零玖

www.loong3d.com

龙这种虚构出来的神物跟中国文化是密不可分的，又往往可以跟很多种美好的事情联系起来。在中国传统文化中，龙是权势、高贵、尊荣的象征，又是幸运和成功的标志，在古代还是皇权的代名词。现在一款名叫《龙》的国产网游诞生了。《龙》是一款怎样的网游呢？下面请先看看官方对这款游戏的介绍。

来自《龙》官方的介绍

《龙》是一款神话题材全3D MMORPG，传承了中华五千年文化精髓。再现了一个存在于中华民族精神世界当中的独特神话武侠世界，从开天辟地起，将中国的悠久历史文化完全展示在中国玩家面前。通过上古十大神器、九大部落和神兽之间的争战，将玩家带回到远古时代。

《龙》根植于中华文化的土壤，具有深刻的文化内涵。以龙这一中华民族传统象征带入玩家，让玩家在成长的过程中体会到中国文化的博大精深。而另一方面，中国武术，服饰配件，饮茶饮食，琴剑江湖等等都在本作中有不同层次的体现。中国山水的意境之美，诗词歌赋的音韵之绝，更是作为《龙》最精华的审美视 点呈现。

如照片级写实的场景和画面表现，后现代复古的画面风格融入了时尚的元素，给人以不同于其他游戏的明亮色彩感觉，更符合现代人对美感的追求。机关傀儡、变身、装备变形等世界中的奇术将一一展现在玩家眼前，同时各个系统的细节设计更符合现代人的时尚观念。本作的创意不仅仅体现在系统上，从美术的视觉冲击力，到界面细节的巧妙处理，无不体现别具一格的匠心。

中国古代风格的画面极具震撼力

进入《龙》的登陆界面，首先映入小编眼帘的是水墨画风格的背景，这背景极具中国古代的特点，古朴而简洁，上面的波浪还是动态的。创建人物的时候自由度也比较高，除了输入角色姓名和性别之外，可选的有发型、脸型、面部细节和服装样式，每种大概都有5个左右的选项，人物设计得非常精致。

进入游戏之后，小编的第一印象是游戏的画面超出预期。3D的画面非常精美，在国产网游中是高端的了。选项足足有20项，包括分辨率、抗锯齿、刷新率、地表精度、水面高亮、贴图精度等，还没有算上目前没有开放的天气效果和太阳光晕。首先引起小编注意的是前方的一个湖面，水面泛起动态的波纹，向光和背光的地方也有所区别，反射和折射处理得都不错。离得近一些的山看得比较清楚，远处的山则被雾笼罩，若隐若现。

一般网游地面效果差是通病，不过《龙》中的地面效果从远处来看还是不错的，可以明显看出草是长在地上而不是画在地上的。湖边的木头房子上还有植物生长，房子本身可以明显看出做旧的痕迹，木头墙和茅草屋顶的质感都很不错，地面上还有苔藓，整体感觉相当真实。在城里，古中国风格的建筑很漂亮，真实感也很强，老树、琉璃瓦，看起来都感到很熟悉。

游戏界面中，左上角是人物头像和状态，右上角是小地图和地图相关功能，信息栏在左下方，而下方的一条中左侧很大的一块都是技能快捷键，而诸如任务、人物属性这样的功能则被挤到了右边不到1/3的可怜地方，图标上边也没有字，把鼠标移动到图标上之后也显示不出快捷键，如果不在设置里找的话就只能用猜的。人际、世界地图和区域地图功能还都被挤在了右下角的“菜单”按钮里。左边的技能快捷键栏又大了一点，有喧宾夺主之嫌，如果左右两边能均衡一下会好一些。

操作模式多样化 百花齐放

《龙》的操作方式还是比较多样化的，可以使用ASDW键来移动，也可以使用鼠标点击目的地，点击之后出现的是一个墨水点，很有特点。而方向键按了之后没反应。按空格是跳，这个跳比较夸张，一跳起来就是两人高，比较超现实。目前比较流行的自动寻路功能在《龙》中也有，可以在区域地图中对NPC进行寻路，在任务界面中也可以点击有下划线的目标名称进行寻路，然后就可以在跑路的时候切出去聊会QQ了……

既然是MMORPG，砍怪一定会是重要的游戏内容。《龙》游戏中的怪物都直接显示在地图上，玩家过去砍就可以了，战斗方式为即时制，左键点击怪物为普通攻击，技能快捷键是数字键，操作方式比较主流，只要是玩过网游或者是APRG游戏的玩家上手应该都不会有什么大问题，小编上手只用了几分钟。

在人物跑动的过程中，动作比较连贯、流畅，看不出有明显的跳动感。在城镇中的小地图也比较友好，各个NPC都会显示出“杂”“药”这样的标志，即使是小编这样的路痴，在找这些NPC的时候也不需要使用自动寻路功能。值得一提的是，水并不能阻挡人物前进，人物在水里会游泳。

在游戏中已经有了商城这个图标，但是目前这个功能还没有开放。此外游戏中已经有了洗点用的道具，是在任务中给的，估计这样的东西今后很可能会成为收费道具。中国古代神话题材还是很具有吸引力的，接下来的日子就请大家和小编一起期待2009年中国国民网游《龙》之后的内测、公测吧！

《诸侯》1~20级新手攻略详细内容曝光

建议练级区	无终谷（1~10级）/英雄林（10~15级）/平阳（15~19级）
练级怪物	妙笔长卷（3级）/自弹自唱（3级）/下遍无终（9级）/水葫芦（13级）/山魅（15级）/恐禽（18级）/飞檐宵小（19级）/飞檐盗（23级）

无终谷（1~10级）

推荐升级方式：

1、新手任务

可以在出生地上方一点找到NPC新手引导，领取第一个新手任务，然后根据游戏内的指引，完成初期一些主线支线任务，不仅可以了解许多《诸侯》游戏知识和操作以外，还能获得丰厚的经验和金钱的奖励。

2、野外打怪练级

在无终于谷外有三种怪：妙笔长卷（3级）、自弹自唱（3级）、下遍无终（9级），玩家可以依据自己的等级高低来选择打什么怪。

升级分析说明：

进入游戏后，首先找NPC新手引导，领取第一个新手任务，做完后交与NPC鬼谷子，然后一步步根据游戏内的指引完成前期任务，再去打几只下遍无终，就可以轻松升到10级。

等级阶段重要内容：

10级可以换一把武器，准备进军英雄林。新手村的系列任务是熟悉游戏的大好机会，任务会给各种材料，这些材料足够打造一套初期的装备。所以在完成任务获得足够的材料以后，大家可以去找无终谷的铁匠和裁缝，打造装备武器。打造出来的武器，最少会有一个额外属性，运气好可以打造出最多6个属性的装备。不过初期的材料只能打造10级一下的装备，所以能打造就立刻打造了吧。

英雄林（10~15级）

推荐升级方式：

英雄林是无终谷和平阳的过渡地图，里面的NPC没有无终谷和平阳多，任务也没有这两个地图多，主要依靠在野外打怪练级来提高自身等级。能进入平阳后，基本上可以换一身装备了。但要小心的是，英雄林有一洞穴经常出没一只Boss “武钢车”。当人物达到15级以后，就可以找传送NPC进入平阳。

推荐必做任务：

[支线]神秘瓦罐：任务限制15级，奖励强化石碎片一等，铜币3500，经验10 000；

[支线]善举善报：虎符×1，铜币3000，经验6500。

本阶段重要内容：

这一阶段是过渡阶段，10级之前是大家熟悉游戏的过程，20级以后将会开启大量的游戏内容，比如押镖、副将、副本等等，所以这一阶段大家主要是积蓄实力，熟悉各种技能。特别注意的是所有职业都将在15级时拥有第一个群攻技能。有了群攻技能之后，升级速度将会大大的提升哦！

平阳（15~19级）

推荐升级方式：

1.任务

进入平阳后，会接到一连串的“熟悉NPC”任务，根据游戏内的指引，熟悉平阳重要的NPC位置，任务后能获得丰厚的经验和金钱奖励。主线支线任务照常，还多了每日任务。

2.野外打怪练级

在平阳外有三种怪：飞檐宵小（19级），飞檐盗（23级），塞北响马。要升到20级，比较适合打飞檐宵小与飞檐盗。

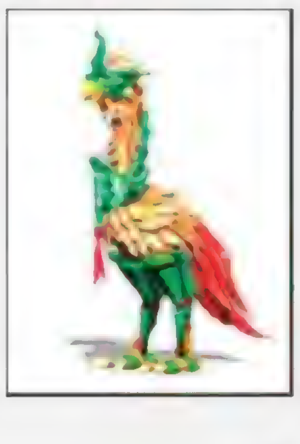
等级阶段重要内容[副将]：

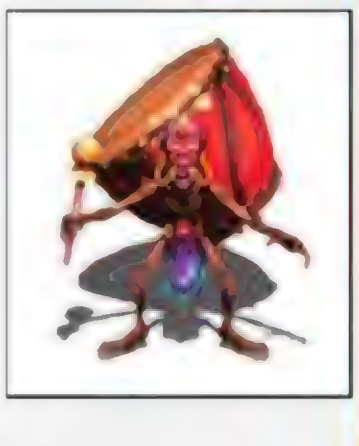
进入平阳后就可以在NPC王翦处接到领取副将任务，获得副将后可以与副将一起练级，从最初就开始培养最得力的臣子，得到副将后做任何事情就象如虎添翼一样，您可以选择与副将合体，增强自身各个方面，还可以给副将穿上装备，让副将更强，如不满意现在的副将，还可以选择花银锭重新购买副将，总之，在日后将会有一系列与副将相关的内容。副将的培养相当重要。

推荐必做任务：

[支线]如虎添翼：任务限制14级，奖励副将（3种职业选择其一）；

[支线]养家糊口：任务限制18级以上（不包括18级），奖励矿工手册1级一本，收割手册1级一本，铜币2000，经验2000。P





武学无限 “天龙” 门派新技能

《天龙八部》2009年首部资料片“影子传说”推出了洛阳城主宝座、新坐骑新服饰等不少外部变更，不过对于各位爱武之士来说，浩瀚的武学才是江湖的灵魂。下面就为大家点评一下继峨眉、少林、丐帮之后，其他六大门派在本次资料片中更新的45级新技能。

武当45新技能：腾云驾雾

技能概述：自身强化技能，施放后在短时间内（10秒）增加一定程度自身内防，心法等级越高，内防增加越多；冷却时间2分钟。

点评：凭心而论，武当这技能的威力确实很强大，心法提高后，增加的内防可谓相当惊人。阿鱼在内测服务器就看见凭借这一技能增加4万多内防的武当。

虽然，这是一个属性攻击盛行的时代，玩家们除了要承受内力的伤害外，还会遭到各种属性伤害的攻击，以至于内防的地位有所降低。但内防若够高，便可抵消大部分内力攻击，接下来面对属性攻击，玩家们压力便会减轻许多。尤其是在群战时，“腾云驾雾”能够最大限度地减轻对方远程职业所带来的伤害。另外，在遭受逍遥“溪山行旅”的双倍伤害状态时，“腾云驾雾”起到的作用还是相当巨大的。

不过，需要武当玩家们注意的是，由于这超强的内防是有时间限制的；所以，在这10秒间，要尽可能避免对手的控制技能，才能将“腾云驾雾”的最大威力发挥出来。天龙45新技能：商阳剑

技能概述：状态攻击技能，施放后造成目标一定程度的直接伤害，并附加一个状态，每3秒发生少量伤害，持续30秒，若目标在这过程中移动，则状态解除。

点评：天龙是一个中庸的门派，但中庸并不等于平庸；内外兼修的天龙实力不容任何人小视。45级新技能亦是如此。能够给目标造成伤害，这相当于又多了一个攻击技能，相当不错；同时还能施加一负面状态，让对手在不移动时持续掉血，可谓是一箭双雕。

当然，对手也不傻，知道通过移动来解除这一状态；但是，如果“商阳剑”在“八门金锁”等控制技能后使用，目标便难逃持续掉血的命运。众所周知，“八门金锁”的威力便在于将敌人困住无法移动。不移动？就等着莫名其妙地掉血吧！

逍遥45新技能：定海神针

技能概述：群攻技能，施放后放置一个陷阱，在一定时间内每2秒对周围15m范围内的最多4个敌对目标造成伤害。

点评：逍遥是一个潇洒的兵法家，无论是练级还是PK,逍遥总能在谈笑间让强敌灰飞烟灭；他们倚仗的，乃是变幻莫测的玄门阵法。

逍遥的45新技能“定海神针”延续了奇异的阵法路线，在四周布置好天罗地网，让来犯之敌遭受重创、有来无回。而且这一阵法还带有群攻的优势，将其用在练级上，可谓相当优秀的练级刷怪技能。

另外，“定海神针”在PK上也有独特用处，就是可以用来破解天山变幻莫测的隐身技能，让天山无所遁形。

天山45新技能：天地明灭

技能概述：范围控制技能，对距离0~15米范围内的单个目标使用，可直接将玩家与目标换位，并使目标被定住2~5秒，不能移动，不能使用技能，也不会收到伤害。

点评：对于刺客天山来说，“天地明灭”是一个典型的自保技能。这一招不会给对手带来任何伤害，却能将对手定身封穴好几秒，并且交换位置，这让在战斗中处于不利局面的天山有了喘息调整的机会；即便是不敌对手，天山也可凭借此招安然遁去。

星宿45新技能：吸星噬月

技能概述：负面状态技能，施放后给目标一个状态，持续30S，每5秒封穴0.5秒。

点评：这是一个能改变星宿PK命运的新技能。天龙里的PK方式，都是一招连一招的。就拿武当来说，一招“揽雀尾”将对手定身后，接着会施展“天马飞瀑”，然后马上“天外飞仙”麻痹对方，接着就是“仙人指路”等攻击技能；其他门派PK时也是同理。

倘若被星宿施放了“吸星噬月”状态，隔三差五被封穴，那连招自然无法施展，战斗节奏也就被打乱了。相反，星宿便可趁对手屡屡封穴之机，把握好战斗节奏，将战局牢牢地把握在自己手里，一举打败对手。

明教45新技能：烽火连城

技能概述：范围控制技能，施放后可以将0~15米内的单个目标玩家封穴，并将其拉到自己身边。

点评：在过去很长一段时间里，明教一直是武当、逍遥等远程内功职业的“沙包”，很难与其抗衡。此番45新技能“烽火连城”的出现，无疑是给了明教兄弟们扬眉吐气的机会。

譬如校场上对阵武当，有了新技能的明教绝对有得一拼。众所周知，武当最怕明教打怒，没怒的武当就是废材一个。只要武当处于15米范围内，明教只需一个“烽火连城”将武当拉到身边，然后“斗转星移”打怒，武当也就输了一半。

不仅仅是校场单挑，群攻时这一招实用性也很强。敌人阵营中，有谁不顺眼的，就用这一招把他拉到己方阵营来群殴；那滋味，用过就知道了！

应对经济危机 游戏培训引领高薪就业潮

你是否正处在这些状态：

1.有大专以上的学历，但没有技能或良好的工作经历，找不到自己满意的工作，信心受到越来越大的打击；

2.目前虽然有工作，但收入低、工作环境不好和职业发展前景黯淡，很想转行或换工作，却没有相关的资历，进退两难；

3.由于没有明确的职业发展方向，经常换工作，年龄越来越大，而工作经历却没有良好的积累，缺乏稳定的职业；自己越来越感觉迷茫；

4.只有高中、中专、职高等学历，工作难找，想提高学历，却知道即使有了一定学历，仍然难找合适工作，犹豫不决。

技能型人才需求成主流

“还未等到毕业，游戏美术设计、游戏程序开发和动画设计的学员，基本上就已经被单位提前预定了。”日前，从上海大学CIA游戏影视动画教育中心传来消息，由于IT数字娱乐产业对实用型、技能型人才的需求量非常大，与目前的求职恐慌相比，各种接受实用型、技能型培训的学员春节后的就业形势不仅未受金融危机的殃及，反而异常火爆。

“自从上海大学CIA游戏影视动画培训项目在04年国内首家启动以来，培养了数千名游戏设计与开发精英，至今有的前辈已经在公司里担任了重要的职位，如主美、主程等。他们工作之余不时到母校来对我们这些师弟师妹们进行技术上的指导！同时由于他们在企业里面工作已经得到企业的认可，会及时的推荐优秀学员到他们公司工作。”因为参加了学校的项目实训，在学习系统专业知识的同时积累了最前沿的项目经验，上大CIA9期的杜波同学已经轻松的成为法国育碧（上海）有限公司的一名网游美工设计师，而他的同学们也纷纷进入了盛大、金山、EA等知名游戏企业。

同上大CIA的学员相比，其他不少高校刚毕业的同学们就没有这般幸运，整个春节长假都在为工作忧心。为了争取更多的求职机会，不少同学刚过春节就开始在不同的招聘会奔波。

面对人才市场上的冰火两重天，职业规划专家指出：大学生之所以就业困难，主要是专业技能的缺乏现在越来越多的大学生已经开始主动或被动的接受职业教育。在经济危机转化为就业危机的压力下，经过专业的职业技能培训，迅速缩短与企业岗位需求的差距，是从待业大学毕业生变身成为社会或是某个热门行业需求的技能型人才的捷径。

游戏行业打造财富新贵 游戏开发引领高薪就业潮

如今游戏已经成为炙手可热的产业之一，从业人员也逐年增加，在游戏从业人员与去年同期相比，增长超过五成的同时，这类人群中的高收入者也在不断增加。

据中国游戏行业收入情况统计显示，有32.6%的从业人员收入在5000~7500元之间；有24.3%的从业人员月收入在3000~5000元之间。此外，从月收入在1万元以上的高端群体数量来看，2008年增长78.2%。

许多游戏研发公司的招聘信息公布后都会吸引大批的应聘者，但真正符合企业需求的人才却少之又少。企业对实用复合型人才需求的呼声日益高涨。而缺少相关技能经验的游戏研发人才却少之又少。为了满足企业对紧缺技术人才的需求，上海大学CIA依旧产业优势和发展需求，在04年全面启动游戏人才培训工程，为全国的游戏公司，输送了上千名优秀的游戏研发　在上大CIA专场招聘会上，学生受到企业的青睐，就业率屡创新高！

应企业急需，上大CIA第29期班将于2009年5月开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计，限招60名。学时数达到1080学时。

招生条件：高中或同等以上学历者，对薪资有更高追求者，均可报名，只要热爱游戏行业，你就可能成为游戏精英人才！无需专业基础！

详情可登录：www.cia-china.com

上大CIA视觉时尚设计研修班十分火爆

穿越火线，“生化”再现

如果你是《穿越火线》玩家，一定知道将在4月10号开放“生化”内容。没错，拿起你的爱枪，扣动熟悉的扳机，这次我们的敌人是——生化幽灵！当然，你也有机会颠覆一下“大团圆”结局，代表所有“生化幽灵”教育一下那些无知的人类。

生化是生物化学的简称，顾名思义是研究生物体中的化学进程的一门学科，自1903年起进入大众视野，于是现实世界里多了一门伟大科学，艺术世界里也多了一种常年不衰的优秀素材。我们最为熟悉的应该就是僵尸系列：《生化危机》《活死人》《28天后》等等，反正一说到“生化”两个字，最先想到的肯定是那些成群结队、疯狂嗜血、四肢不全、浑身腐烂的僵尸朋友，实际上僵尸这个物种并不能代表生化的真正含义，其它比如绿巨人、兵人、再造战士等等，也都是涵盖在“生化”这一范围内的。《穿越火线》这次打的“生化牌”又是何种面貌呢？

科幻生化人

从截图可以看到，《穿越火线》中的生化幽灵并不是僵尸，而是偏向科幻小说里常见的生化士兵。雄壮的身材和背后类似章鱼脚似的4根金属触角是给人的第一印象，当然，肯定还有一张凶狠的脸。红色上衣中间有个类似“铁人”的动力装置，双手也都配备了《忍者龙剑传》式的铁钩。整个看起来，“生化幽灵”相当有金属感，而不是感觉随时会掉块肉下来的腐烂僵尸。

根据游戏背景设定，“生化幽灵”本来是幽灵研究小组精心研制的成果，但是由于转化后的生化幽灵过于强大，失去了自己的意志，开始向人类发起攻击。虽然是个传统桥段，但也无伤大雅，毕竟我们不是来看故事，而是来战斗的！下面就为大家介绍一下“生化幽灵”新玩法。

生存大作战

生化模式分为两大阵营：“生化幽灵”和“佣兵”。“生化幽灵”前面已经介绍，“佣兵”是“保卫者”和“潜伏者”在排除了偏见和争端之后，共同联合起来组织的精英战队，为了人类的生存而英勇出击，抵抗生化幽灵的狂暴进攻。

每局开始前所有人都在佣兵阵营，并且诞生于各个不同的出生点，倒计时数秒过后，游戏在紧张的气氛下正式开始，系统会从所有的玩家中，随机感染1~2名佣兵变为“生化幽灵”。生化幽灵需要在固定的时间内感染所有的佣兵即可获得胜利；佣兵需要躲避生化幽灵的追赶，在回合结束后至少有一名佣兵存活或者成功杀死所有生化幽灵活即可获得胜利。

根据游戏设定，“生化幽灵”的生命值为2000~6000，攻击方式是用带有生化病毒的利爪来感染佣兵；佣兵毕竟还是人类，生命值只有1000，攻击方式就是用各种武器来抵抗生化幽灵的袭击。

果然“科学家会武术，谁也挡不住”，“生化幽灵”的战力已经完全超越了普通人类，硬碰硬不再是上上之选，“逃跑”的艺术现在是门必修课。

详细规则

在生化模式里，每一局为可选的5~13回合，胜负判定非常简单：在规定时间内生化幽灵将所有佣兵都感染，则生化幽灵胜利；在回合结束时至少有一名佣兵没有被感染或者杀死全部生化幽灵，则佣兵胜利。

生化幽灵的数量由参加游戏玩家数量而定，如果有1~8名玩家，则系统随机挑选一名玩家转变为生化幽灵（God Bless You）；如果有9~16名玩家，则会出现两名生化幽灵（尽管是失去了自我意识的生化士兵，但依旧要根据战斗经验来配合哦）。

杀敌死亡数计算方式如下：

生化幽灵：
成功感染一名佣兵，1KILL
被佣兵杀死，2DEATH
胜利：1KILL

佣兵：
对生化幽灵造成1000HP伤害：1KILL
被生化幽灵感染：1DEATH
胜利：2KILL

值得注意的是，在生化模式里，依托杀人数量的ACE系统，以及FIRST KILL、LAST KILL设定不再有效，依托综合表现的MVP系统则依旧有效。

生化模式背景

为了创造更加强大的幽灵，研究小组在研究所里夜以继日地进行着封闭性测试。经过了数十个昼夜的奋战，研究员们的努力终于有了成果，就在这天，他们终于创造出了在战场上所向披靡的“生化幽灵”！然而，他们没有意识到就在他们倍感兴奋的时候，灾难已经悄然降临……

由于创造出的“生化幽灵”过于强大，他们在被创造出来的瞬间便失去自身的意志，疯狂的向研究员们发起了攻击……虽然救援部队在接到通知之后第一时间便赶到了现场，但眼前的一幕，让救援人员感到无助与绝望，不仅没能挽救绝大多数研究员们的性命，反而大部分救援人员已经被严重感染，生化幽灵的数量越来越多。

有幸生还下来的研究员感觉惊恐万分，设法废弃掉研究结果，可是由于生化幽灵的狂暴出击使得生化幽灵的基因已经不知了去向。生还下来的研究员决定请更多方面的专家一同处理该事件，最后大家采纳了军事专家的建议，只有让“保卫者”和“潜伏者”共同联合起来制服“生化幽灵”，人类才有最后一线生机。

ZBrush——颠覆传统的后起之秀

“一旦你们学习了ZBrush，肯定会一发不可收拾，因为ZB的魅力实在是难以抵挡，ZB的建模方式将会是将来CG软件的发展方向。”这就是2009年让CG行业振奋的重要新闻：万众瞩目的三维实时雕刻软件ZBrush已登陆中国。

汇众教育学员作品

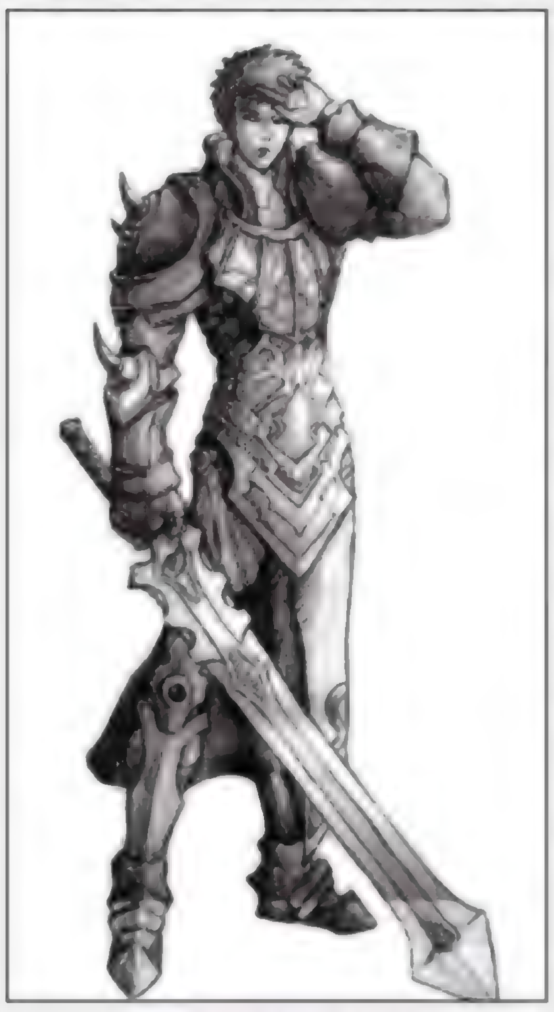
让艺术更加自由

维基百科里这样评价:“ZBrush将烦琐的人物建模变得更加简单和人性化，操作简单直观，巧妙的结合二维的绘图方法，尤其是在制作细节方面十分出色。”

其实，ZBrush的魅力还远不止于此。ZBrush的出现，告别过去那种依靠鼠标和参数来笨拙创作的模式，解放了艺术家们的双手和思维，它是世界上第一个让艺术家感到无约束、自由创作的3D设计工具！

设计师可以通过手写板或者鼠标来控制ZBrush的立体笔刷工具，自由自在地随意雕刻自己头脑中的形象；细腻的笔刷可以轻易塑造出皱纹、发丝、青春痘、雀斑之类的皮肤细节，包括这些微小细节的凹凸模型和材质。

3D动画中最复杂、最耗费精力的角色建模和贴图工作，在它手里也变成了小朋友玩泥巴那样简单有趣。它不但可以轻松塑造出各种数字生物的造型和肌理，还可以把这些复杂的细节导出成法线贴图和展好UV的低分辨率模型。与其他大型三维软件Maya、Max、Softimage|Xsi、Lightwave等的合作，呈现出令人瞠目的细节效果。



汇众教育学员作品

影视应用的辉煌

看过电影《加勒比海盗2：亡灵宝藏》的朋友应该至今对戴维·琼斯的那张脸印象深刻，那便是ZBrush的功劳。这部应用ZBrush成功塑造海盗形象的影片曾经连创数个纪录：首映票房最高，首周票房最高，票房破亿速度最快，票房破两亿速度最快，票房破三亿速度最快……最终，影片以10亿 6540万美元雄踞2006全球电影票房榜首。

随着ZBrush技术的日益发展和广泛应用，众多特效和游戏工作室已经将 ZBrush 加入到自身的数字建模工作流程中——这正体现了Pixologic公司软件开发的宗旨：既满足世界顶级特效工作室和游戏设计师的需要，还可以满足2D艺术家的3D创作梦想。

如今，世界知名的影视公司、游戏厂商在电影、游戏等高端制作领域中无不广泛应用ZBrush技术。在影视制作领域，除了《加勒比海盗》系列，《指环王》《黄金罗盘》《暗夜传说》《纳尼亚传奇》系列等，一次次带我们冲击着精彩绝伦的视觉盛宴。

ZBrush，次世代的诱惑

“我曾经为3D游戏痴迷，而现在却为ZBrush疯狂……它让我的项目作品实现了复杂而高精度的模型以及令人眩目的图像，也为我的职业生涯增添了色彩。”在汇众教育游戏学院，不难听到中国新生代设计师们对ZBrush的称道。

在游戏领域，尤其是当下最热门的次世代游戏，如《Doom3》《彩虹六号：维加斯》《刺客信条》和《战争机器》等都在制作中大量使用了ZBrush，旨在为广大的游戏玩家带来前所未有的游戏体验。

ZBrush的神奇功能让建模师可以自己决定顶点、置换或者是几何体上放置的细节，也可以决定是使用模型还是用纹理贴图来制作细节。因此，ZBrush也就成了现有从业人员必须学习的新课题。

“我们可以通过‘云世界’的平台在网络上组建自己的项目团队，有了ZBrush的帮助，相信不会输给谁！”这是中国新生代数字娱乐职业创作团队中年轻而自信的声音。

因“年轻”而自信

如今，掌握次世代游戏美术制作技术成为攀向游戏行业巅峰的一个捷径，国内设计师对ZBrush的热情也因此而高涨。

“事实上，ZBrush技术在中国CG行业从推广到普及、再到多元应用，还有很大的发展空间。”汇众教育的资深专家在列数了ZBrush的种种优点之后，也冷静的指出：“毕竟，任何一款软件存在的意义都不是独当一面，ZBrush 也不例外。与3DMAX的珠联璧合、为优秀艺术家所用，正是ZBrush神奇力量的源泉所在。”

作为业内领先的专业人才培养基地，汇众教育在新技术的应用和推广方面责无旁贷。因此，数百位一线数字艺术家们将最先进的ZBrush技术带入了游戏学院的课堂。期待经过“云世界”交流平台的孵化、灵感的碰撞和资源的整合，影响更多的年轻人，也培养起中国未来艺术家们的自由创造精神。

毕竟，ZBrush技术的本土化，正预示着自由创造力已经被国人所重视。因此，相信未来中国数字技术的进步，必将体现在更多的专业影视公司、广告公司、动画公司、游戏公司的产品制作流程中；体现在更多的艺术作品中；也体现在一个行业发展的进程中。

头牌新闻

梦工厂《新侠义道》十大平台强势联合公测

■本刊记者 北四环寻事员

梦工厂董事长兼总经理裘新

提起最近几年游戏行业中被广泛采用的联合运营模式，不得不提到一个名字——梦工厂。作为西南地区网络游戏研发的代表性企业，梦工厂是网络游戏联合运营这一成功商业模式的真正鼻祖。2002年12月，曾参与过西山居“剑侠情缘”系列游戏设计的裘新，在四川成都成立梦工厂网络游戏公司。但真正引起行业关注，还是近年来以《侠义道》系列为代表的游戏产品采用的全新联合运营模式，据悉，这种模式为合作双方带来了巨大的利润空间，梦工厂也发展成为年营业额近两亿元的中型游戏企业。3月18日，由梦工厂推出的网游产品《新侠义道》宣布联合新浪、浩方、中游、边锋、联众、商都等十大游戏平台进行公测，在发布会上，裘新宣布2009年梦工厂计划推出两款网络游戏——《新侠义道》《圣斗士》，其中《圣斗士》将是一个2D、2.5D双客户端的产品。此外，梦工厂还将推出一个名为“梦游基地”的平台。本刊记者对梦工厂董事长兼总经理裘新进行了专访（以下简称裘）。

大众软件： *在今天看来，梦工厂的联合运营模式确实取得了很好的效果，包括目前业内众多企业也在纷纷效仿，当时是如何想到采用这种创新模式的？*

裘： 在今天看来，当时很重要的原因就是被逼急了。几年前，《侠义道》开始公测后进入收费阶段，第一个月的收入是45万元，第二个月是35万元，每天上班，我都要处理很多员工的辞职信，在当时的情况下，企业没有更多的资金用于推广，决定采取联合运营方式是唯一的出路，后来的事实和数据也证明，这种决策是正确的。

大众软件： *网游的联合运营模式的优点和特点是什么？未来梦工厂在这方面的规划如何？*

裘： 这种联合运营模式也符合互联网的特点，一个研发商可以选择多个运营商，一个运营商也可以选择多个研发商，这种模式是双赢的。在我们独立运营阶段，它的用户范围是广泛的，而联合运营可以争取到这些合作运营平台上的指定用户。梦工厂在未来会坚持独立运营和合作运营一起做，组合起来，形成大的合力。目前独立运营与合作运营的比例为25%比75%，今年我们希望这一比例可以为50%比50%，目前还没有哪些厂商可以完全做到拒绝合作运营的商业模式。

大众软件： *在选择联合运营的合作伙伴时，你特别提到了“诚信”，你觉得诚信对企业间合作的重要性是什么？*

裘： 这种商业模式诚信是非常重要的，如果一个企业目标远大，不可能为了获得眼前的一些小利，不诚信而断送了前途。未来的互联网，不会是某一家企业可以把所有的环节都做完，一定是合作为基础。

大众软件： *作为国内第一批游戏人，从单机制作又转型进入网络游戏研发，有哪些经验和教训可以和广大的国内游戏制作人分享？现在很多游戏从业者希望能自己创业，可以给他们提供一些建议吗？*

裘： 作为我来说，已过不惑之年，在这个行业中，算是从业资历较深的，但是我的学习精神还比较强，从早期习惯的DOS、C++汇编语言，当时转为Windows开发环境时，我已经27岁了，但是我还是很坚强地转了型。网络游戏这个行业技术、商业模式日新月异，作为企业领导者，必须要跟上，比如今天的道具收费模式，商业模式最大的成功之处在于一个玩家在游戏中花费一万元，可能得在现实中花费100万元都得不到的尊敬，这些都需要学习和研究。作为我们这批早期的从业人士来说，责任心很强，这是我们的优势。不会像很多年轻的企业领导者看到困难就放弃了。今天看来，我们以前的单机游戏，确实有些闭门造车了。对于创业者，我认为现在创业的门槛很高，一定要有足够的资源，要有足够的资金，遇到困难一定要坚持，至少把自己的想法验证了再认输，我看到很多创业的企业放走了很多机会，非常可惜。

晶合新作

久游网发布3D图形化虚拟社区《GT劲舞团2》

久游网正式公开发布了自主研发的3D图形化虚拟社区网络游戏《GT劲舞团2》。该产品以3D图形化虚拟社区为支柱，融合了完整的舞蹈模拟类游戏功能，后续将陆续植入体育模拟类及其他各种类型的休闲类网络游戏和大量具备用户参与特征的虚拟社区2.0功能。久游网同时宣布该产品将首次采用全国联合运营模式，同全国各地近20家合作伙伴实施联合运营，并在研发团队内部设立专门负责区域化运营支持的部门。据悉，游戏于4月开始内测，5月进入开放测试及正式运营，而游戏官网于4月初正式上线。

以中关村创业为题材，励志电影《梦在纳斯达克》即将开拍

由青年电影导演谢双九执导、北京水道山清影视文化有限责任公司拍摄制作的以中关村为背景，反映创业青年如何在艰苦条件下为了坚持梦想而奋斗、争取融资，最终获得成功，以草根身份演绎都市传奇的励志题材电影《梦在纳斯达克》日前已由国家广电总局电影事业管理局审查通过，将于近期投入拍摄。此片将一改传统电影所选择的题材和拍摄方式，不但要揭示中关村创业青年的真实生活、讲解风险投资的商业模式，在内容上还将涉及网络游戏等诸多新元素。另一个创新之处是该片拥有多种结局设定，届时将利用网络投票等方式由观众亲自选出最理想的结局。

谢双九导演

维塔士收购上海胜有声电脑科技发展有限公司

维塔士于2009年3月19日宣布成功收购上海胜有声电脑科技发展有限公司。维塔士是由前育碧中国总裁兰吉利所带领的游戏开发团队于2004年12月在上海创立的游戏外包公司，业务范围包括为国际客户提供三维美术、开发和测试等方面的游戏制作服务。胜有声位于上海，是中国视频游戏音效制作的提供商。此次收购使维塔士进一步扩展了其为游戏公司提供的服务范围。胜有声创始人和音效总监杨杰已在游戏音效创作和音乐制作上有10余年的经验，是苹果公司认证的音效培训师，并在著名的上海音乐学院教授数字音频和音效设计课程。他和他的音效设计师及程序师团队将一起加入维塔士，从而组建维塔士的音效制作室。

维塔士CEO Gilles

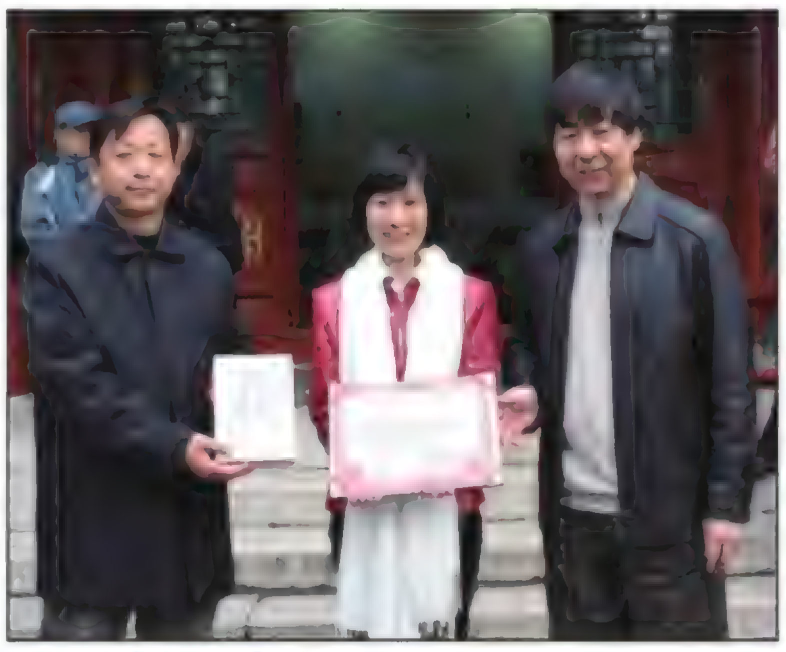
《生化奇兵2》确定三大平台同步发售

近日在接受记者采访时，2K Games的一位官方发言人公布了新的发售计划：改变了初代《生化奇兵》的交错式发售策略，让续作《生化奇兵2》（BioShock 2）的Xbox 360、PS3、PC三个版本同时上市。这对PS3玩家们来说无疑是个好消息，因为前作的PS3版曾让他们多等了一年。之外，2K Games还宣布将在不久后公开这款游戏新增的多人联机模式的详细情报。值得一提的还有游戏悬而未决的副标题：Sea of Dreams。官方先是宣布取消掉了这个“听起来有点像”的名字，然后又在几天后宣布保留下来，我们无从推测其中的原因和结果。

晶合热点

娱乐通向大观园捐赠游戏

2009年3月12日，2009年“红楼艺术作品捐赠仪式”在北京大观园举行。来自全国各地的艺术家、企业及民间工艺单位向大观园及红楼文化艺术博物馆捐赠了自己的作品。北京娱乐通科技发展有限公司也参加了这次文化活动。娱乐通总经理董飞代表公司向大观园捐赠了该公司发行的RPG《红楼梦》豪华版套装。董飞女士向记者表示，希望能通过参加文化界的公益活动，来扩大具有优秀文化内涵的单机PC游戏的影响力。


娱乐通总经理董飞（中）从大观园园长马俊潼（右）手中接过产品捐赠证书

第二届中国游戏开发者大会新闻发布会召开

2009年3月16日，第二届中国游戏开发者大会的新闻发布会在北京国际饭店召开。国家新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟以及来自金山、完美时空和盛大网络等网络游戏企业的高层领导出席了此次发布会。中国游戏开发者大会（CGDC）是游戏产业主管部门新闻出版总署在继中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）、中国游戏产业年会（China Game Industry Annual Conference）之后组织举办的又一项推动产业发展的重要活动。第二届中国游戏开发者大会将于2009年7月24日至26日在上海国际会议中心举行。为使业界及新闻媒体及时了解大会的各项筹备工作进展情况，组委会召开了本次新闻发布会。“中国游戏开发者大会”组委会副秘书长韩志海主持了这次会议。

寇晓伟在会议上发言

蓝港在线携手盛大 共同推进行业合作

2009年3月24日，上海盛大网络旗下盛大在线与第三代网络游戏代表型企业蓝港在线在北京联合召开新闻发布会，共同宣布盛大网络与蓝港在线正式成为合作伙伴。蓝港在线董事长兼CEO王峰，蓝港在线副总裁廖明香，盛大网络总裁兼CTO谭群钊，盛大网络资深副总裁、盛大在线CEO王静颖出席发布会。对于此次合作前景，双方均表示看好。蓝港在线董事长兼CEO王峰表示：“盛大拥有庞大的用户资源以及显著的平台优势，《倚天剑与屠龙刀》将成为蓝港在线旗下第一款接入盛大平台的产品，而蓝港在线未来的产品不排除和盛大平台全部对接的可能性。”盛大网络总裁兼CTO谭群钊表示：“今年以来，盛大分别与业界实力企业金山软件、暴雨娱乐达成战略合作伙伴关系。蓝港在线是盛大在线最新的合作伙伴，盛大尤其看重其在产品上的深厚积淀。与蓝港在线的合作，是盛大开放合作的又一重要成果。”

晶合快评

隐私？那是什么东西！

■晶合实验室 Suki

“你从哪里知道我的电话？我对此不感兴趣，你把我的电话删掉吧。”一向温柔的林晓JJ坐在我前排生气地挂断手机。

“不要不要不要！”一向笑呵呵的8神经露出《拳皇》里打爆敌人的表情，仿佛说着“泣け、叫べ、そして、死ねっ！（哭吧、叫吧，然后去死吧！）”

“什么呀，别打来了你！”虾米？连一向儒雅的小田太君也提高了音量，显然已经是不胜其烦。

沉寂平静的编辑部，被三个莫名其妙的电话打乱了。现如今，各种卖房、卖车、卖发票、卖保险、卖期货的陌生电话已经成为大家日常手机接听最多的主要来源。更有甚者，同样的电话会接二连三地打进编辑部不同编辑的手机上，常常一个人才挂，另一个编辑就接到内容完全一致的电话，这些骚扰电话令编辑们咬牙切齿。相信这样的事情，你也一定遇到过。

那些家教公司、倒卖二手车的比你家里人来电话还勤，出售发票、保险的业务员比同事还了解你的作息时间，更别说那些培训、银行促销、拉你住酒店打高尔夫欧洲十日游的……这些人从何得知个人手机号码、机主姓名的？是谁将这些信息透露出去的？每个有手机的人都会对这种现象产生极度的反感。

然后，我又在新闻里看到这样的信息：出售真实身份证，仅0.5元一个！不仅大量网银用户的银行资金不保，时时命悬一线，就是没有开通网银的人也有可能被不良居心者盗用身份做出违法乱纪的事情来，到东窗事发之时，如何证明自己的清白？

出于好奇，我在百度上搜索关键词“出售真实身份证”，仅用时0.001秒就查到了684 000份符合的内容，然后我到Google上进行查找，结果更夸张，仅0.23秒就查到1 080 000项符合“出售真实身份证”的查询结果。这些证件的真实性不用我再来检验了，已经有记者走访了相关的户籍机关，得到证实，基本全是“真人真件”，作为出售方来说，的确不是奸商，没有出售假冒伪劣产品，然而这样才更令人胆战心惊。

我随机点开一个标有“出售真实身份证”的链接，一行大字映入眼帘：“出售真实身份证号码：出售1000个真实全国身份证号码，80年～88年出生的，零卖2元一个，1000个全要，0.5元一个。有名字，可以到游戏防沉迷系统验证。支持网银、淘宝、拍拍。联系QQ……”

“游戏防沉迷”“网游实名制”，这些近两年来不断被人们提起的名词果然还是和“出售真实身份证”事件联系上了。3月18日，新闻出版总署召集众游戏厂商在上海召开了“加强网络游戏监管，做好防沉迷系统实施工作会议”。新闻出版署在这次工作会议上提出，将与公安部联合推进防沉迷系统中玩家实名身份信息的认证工作，而且称有望在今年6月底出台。实名制后，玩家需先输入真实身份的证明才能进入游戏。多个渠道的信息似乎都显示，提了多年的网游实名认证很可能要正式登场了。有消息灵通人士称，目前实名认证方案已经成熟，查询系统已基本完成与公安部“全国公民身份证号码查询服务中心”系统的对接工作。

其实，网游实名制已经喊了多年，今年被提到正式日程上并不突然。作为网络游戏更为普及的韩国已经率先实行了实名制，并且对于厂商打击外挂、抑制盗号、网络欺诈等行为起到了一定的约束作用，只要玩家启用游戏禁用的插件，他的身份信息和账号就会被厂商列入黑名单，从而受到限制。而且一旦玩家的身份与行为一一对应之后，玩家的行为也在一定程度上受到了法律控制，在某种程序上说，也增加了玩家整体的法律意识。

“网游实名制”，这个本来是为了更好地控制未成年人游戏时间的系统，从最初的不被接受到渐渐被社会大众认可、理解，经历了不短的一段时间，如今眼瞅着事半功倍，却中途杀出了程咬金。本来就会有未成年的玩家采用各种手段“绕路而过”，现在有了出售真实身份证的，只需要两元人民币就可以得到一个真实身份，省掉多少麻烦，这样一来，即使是游戏厂商认真地进行实名认证，即使是游戏厂商与公安部门庞大的身份证信息库联网对接成功，又如何能查出谁才是真正的未成年人呢？

怀抱黑虎无限温柔的SUKI

可是一个奇怪的现象发生了：在出售身份证的帖子下面，跟着的不是争先恐后的购买声，而是一片叫骂之声。而且从回复留言者的火星文、脑残体进行分析，90后（最大不过19岁）以及年龄更小的人群数量庞大。其实这些人中，需要身份证进行实名认证的占据大多数，虽然这些人中，也会有为了游戏而购买或是借用他人身份证的玩家，但就大体而言，现在大都市人群的法律意识普遍提高了，至少知道了“隐私”的大致范围。

正在出售买卖他人信息的人，正在往别人手机里打骚扰电话，正在敲打广告短信的人们，住手吧。还在问“隐私？那是什么东西！”的人们，还不知道“隐私”为何物的法盲们，也许有一天，你正在贩卖的身份证件中有一张正是你自己的。

PS：隐私的概念林林总总，可谓见仁见智，但仔细分析隐私概念的外延，其无非包括三个方面的内容。一是关于个人及家庭的单项资料，如身高、体重、血型、女性三围、身体缺陷、健康状况、财产收入状况、心理性格特征等。二是私人活动和关系，如婚姻爱情生活、夫妻关系、求学工作经历和活动、家庭和社会关系、爱好与信仰活动、未成年时期的犯罪及不光彩历史等。三是私人空间和领域，如住宅隐秘、通讯秘密、生活安宁、感情空间秘密。

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

伟大游戏源于“山寨”
——也谈游戏大作中的抄袭

□本刊记者 生铁

在《大众软件》4月中旬刊里，我们做了关于“山寨网游”的专题，编辑们在交流的过程中阐述了各自不同的角度和观点，于是又有了这样一篇对“单机游戏中的山寨现象”进行探讨的文章。

“山寨”，这恐怕是近一年多来曝光率最高的网络词汇了。所有这些与社会生活有着直接联系的流行语，它们都有着不可言之妙，在恰当的时候提到这种词，彼此相视一笑，摇摇头，一切尽在不言中。山寨即指抄袭，它除了标明抄袭者的身份，而且还意味着是蹩脚的抄袭、是赤裸裸的仿造，令人耻笑和不堪。

据说“山寨”一词最初诞生于广东深圳，这是对那里庞大的电子通讯产品制造业中抄袭者们的揶揄。但符合“山寨”标准的事，可不是今天才有的了。天马行空一点说，美国大作家海明威在1926年就发表过一部“山寨”中篇小说，名为《春潮》，那是为讽刺美国作家舍伍德·安德森（Sherwood Anderson）的长篇小说《黑色的笑声》而作的戏拟之作（也因为那时他还年轻，能有这份兴致）。这种事在文化领域里多得是，而与生活相关的“山寨”，更是随便可以找得到。年长一点的朋友都会记得，在20世纪80～90年代，国内有两个同名为“鳄鱼”的服装品牌，一个是法国的，一个是香港的，相当多的人为两个品牌鳄鱼的头朝左还是朝右争论不休。而实际上，这也可算是服装业里共存时间最长的一桩“山寨”公案。法国服装品牌的鳄鱼（Lacoste）诞生于1933年，是欧洲知名的服装品牌。而香港的“鳄鱼”恤（Crocodile）有限公司和另一家新加坡的鳄鱼国际机构有限公司均由1947年从中国内地移民到新加坡及香港的陈氏两兄弟开创，这个香港的鳄鱼不仅在上世纪50年代在当地注册商标，还于1971年在香港联交所上市。这桩公案到了2003年才告一段落，经北京市高级人

在《中华英雄谱》的新闻发布会上，扮演“雷锋”与扮演“包公”的演员在握手

民法院调解，双方达成和解，自此香港鳄鱼启用新标志。而其实到了这个时候，老百姓对国际品牌的了解也多了，也不会再有人为鳄鱼的头朝哪边而争论了。

现在，让我们结束关于其他方面的闲扯，还是来谈谈游戏。我们对目前的一些“山寨网游”深恶痛绝，但其实，很多“山寨”都是从“正经”厂商起家的。不信，那就往下看。

2005年，为配合盛大盒子的推出，盛大网络打算推出一款名为《中华英雄谱》的游戏，这是一款定位在全年龄、全职业的休闲网游，各类玩家都可在获得乐趣的同时学到自己所需要的知识，而且通过参与游戏，还可获得爱国主义教育。暂且不说这个游戏的设计思路如何，它的大方向起码是好的。可就在这样一款游戏中，我见到了日本光荣公司的游戏《三国志Ⅶ》中的华佗等人头像——基本可说是原封不动照搬进这款游戏里。但这些游戏截图只在该款游戏的发布会上见过，后来这款游戏不了了之，我也没有再找到这张图。因为有这款游戏明目张胆地抄袭所带给我的震惊，所以，现在再见到那些网页游戏随便滥用光荣公司里的人物造型，我也只是苦笑一下而已。

后来盛大网络又推出一款叫《龙神传说》的游戏，里面的NPC角色再次让我“大吃了一口惊”。官网有图为证。

卡修、龙须爷爷、悠悠、玲玲小姐、哈里、波特，还有波特脑袋上那个史莱姆……这些角色都是那么似曾相识，相识得我都懒得说它们“像”谁了

最近再去官网看，龙须爷爷、悠悠、玲玲小姐的造型都变了，原来的造型不是挺经典么，干吗要换呢？

二

如果你觉得盛大网络的这些作品还不能算正经公司的正经作品，那么我们就来提一些游戏领域真正大作的名字吧！

《魂斗罗》《生化危机》《鬼泣》《合金装备》《毁灭公爵》《龙虎拳》《铁拳》《半条命2》《极度恐慌》（F.E.A.R.）……“等等，你想说什么？难道这些游戏也和‘山寨’二字沾边？”

回答恐怕是肯定的。所有你知道的这些大作，它们都曾或多或少地“山寨”过。

不过不管怎么说，魂斗罗的两位主人公明显借鉴了20世纪80年代两位动作巨星施瓦辛格和史泰隆是人尽皆知的公开秘密了。不信你再看FC游戏《超级魂斗罗》海报封面上的Lance吧！他和史泰隆在《兰博——第一滴血2》中的形象相比，也相当山寨吧？

我们几乎现在可以肯定，越是大牌的游戏（特别是日本公司的游戏），它从电影中获得的灵感越大。《合金装备》系列的制作人小岛秀夫从小就非常热爱电影，中学时代已开始与同学一起尝试拍摄8mm电影。而他之所以开创了《合金装备》这个划时代的游戏系列，正是因为他很想做一款像电影《大逃亡》（The Great Escape）那样的越狱游戏，同时又很想做一款战争题材

FC上的《合金装备》1代的包装盒画面看起来非常漂亮，我相信当时见过这款游戏的玩家都不会忘记它，可现在来看，它实在太“山寨”了！右图为电影《终结者》中男主角Kyle Reese，太像了，连带瞄准镜的短枪、耳机，还有胯上的包都一样

这是美国影星阿诺德·施瓦辛格在他的影片Raw Deal中的造型，而另一张图则是日版超级任天堂游戏《魂斗罗——异形战争》的包装封面，如果你在Photoshop里把两张图叠印在一起看的话，你会发现，《魂斗罗》中的形象和电影中施瓦辛格的这张照片是可以完全吻合的，这多少还是让人有一点吃惊。不过公允地讲，这一代游戏还是《魂斗罗》系列中相当不错的一款，它与MD上的《魂斗罗——铁血军团》几乎是同期的作品，不过后者在国内的影响力更大一些。

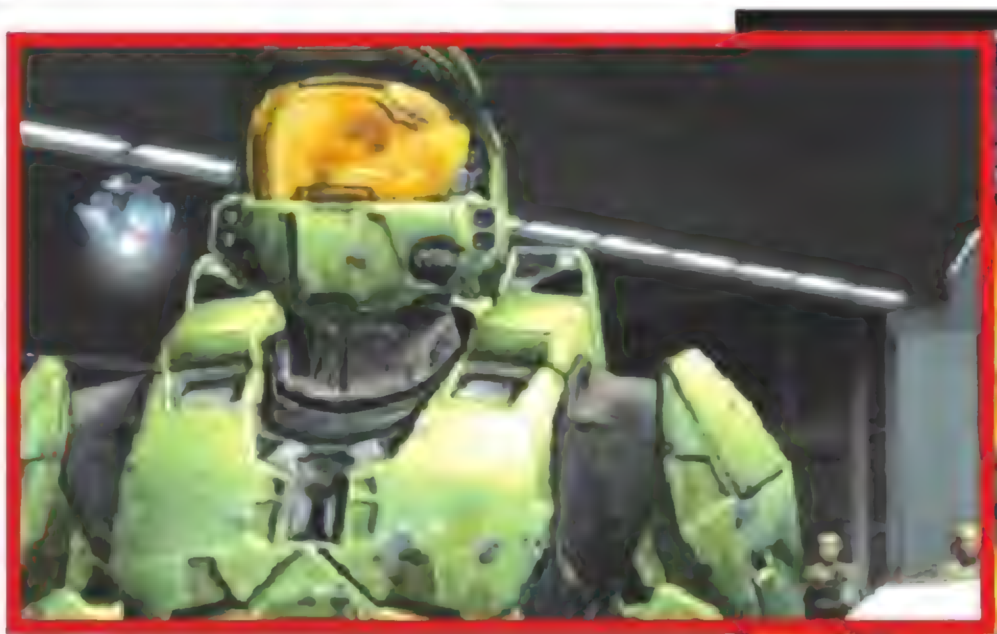
的游戏，所以，当他的计划好不容易获得公司批准后，《合金装备》就这么诞生了。

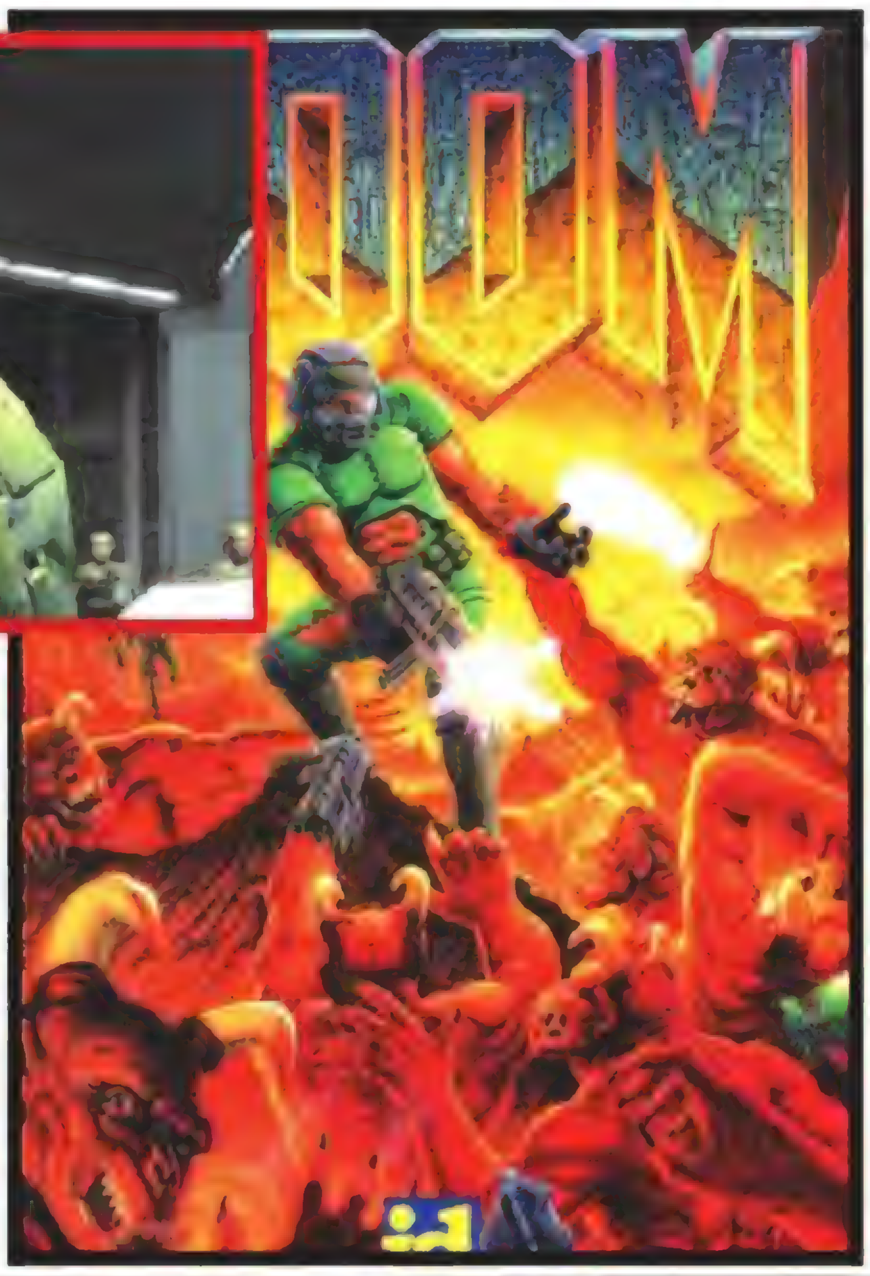
至于在《合金装备》的系列游戏里那些被电影用俗了的桥段，简直到处可见，这里就不一一列举了。对这些山寨行为，小岛秀夫有着自己很坦率的辩解："我从小热爱电影，我不能特别提出任何一部影响我的作品的电影，我只能说所有我看过的电影都对我作品起了某方面的影响。但你们在E3中所看到《合金装备索利得2》的影像片段，或许会注意到一些来自《终结者2》及《黑客帝国》的影子。"事实也确实如此，但如果挑剔一点，我们总会觉得这种行为有点缺乏想象力。

哦，我们差点还忘了这几个……

再仔细看游戏海报上写的字，我也不禁说一声"寒"了——"他不是人类，他不是异形，他是铁血战士！"这种什么东西最流行就把它当标签往游戏里贴的做法，其风范还真是不输给当代中国网游厂商啊

Solid Snake到底长什么模样？在Msx版本的《合金装备2》里，我们有了答案，原来他长得很像美国演员Dennis Quaid——请注意两个人的鼻子、右脸颊及下巴，并且我由此得出结论，小岛秀夫很喜欢看美国的B级片





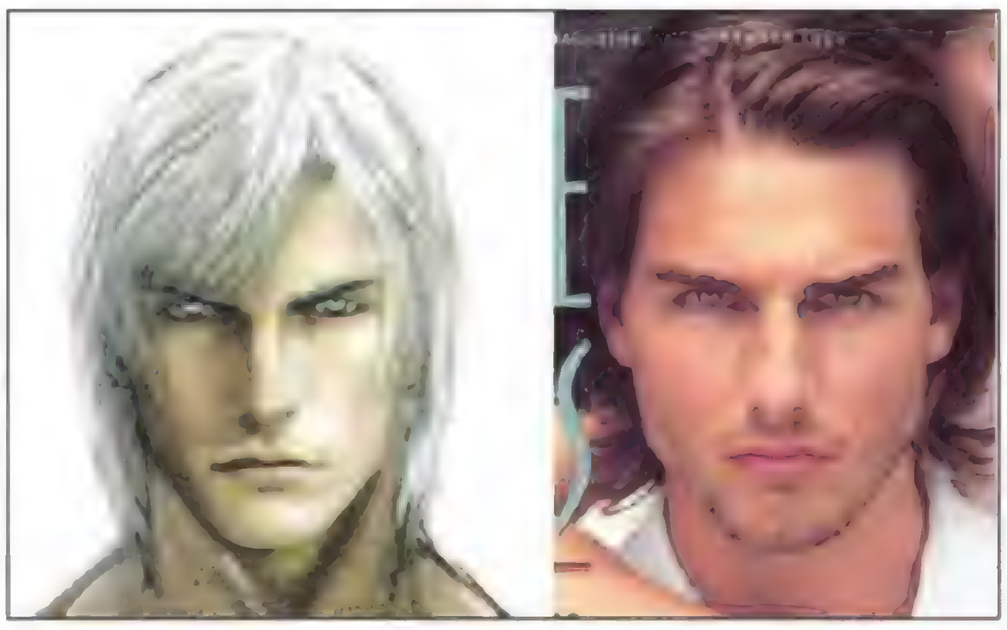
现在轮到《光晕》了，我刚注意到从不露脸的士官长，他的头盔和胸甲和《毁灭战士》里美国大兵的那一套是如此相像

这是《最终幻想VIII》当中的魔女Edea，她的发型，看起来和《星球大战》中"莱娅公主"的发型非常相似

接下来要说的内容可就太多了，我们还是先从大作开始吧。正如前面所言，大牌游戏崛起于山寨。而史克威尔·艾尼克斯赖以生存的《最终幻想》系列，里面也有相当多具有争议性的“山寨”形象，我们这次只举几个比较可靠的例子吧。

太多了，真是太多了，《战争机器》中的大兵，他的设计灵感来自于美国明星约翰·特拉沃尔塔；毁灭公爵的形象部分来自功夫影星Howie Long；而《半条命2》里的格里高利神父，他的形象来自于影片《千尸屋》（The Devil's Rejects）；《细胞分裂》里老了的Sam Fisher，其实不过是美国演员Christian Bale而已……

好吧，例子真的太多了，让我们以迄今为止最热门的游戏大作《侠盗猎车手IV》中男主角Niko Bellic收尾吧，他不仅穿着和演员Vladimir Mashkov相似的运动衫，他们还恰好留着同样的发型和胡子，戴着一样的露指手套，裤子是否是一个牌子的我暂时不清楚，需要再了解一下。



不能忘记《鬼泣》，《鬼泣》的当家主角Dante，他长得很像汤姆·克鲁斯，这也只能说是没办法的事，这真是世界上的丑男各有各的丑，而世界上的帅哥都是一样的帅

三

《极度恐慌》真的是一款近年来少有的FPS类好游戏，它的射击感非常好。它好玩到使我忘记了它里面的角色Alma的造型直接抄袭《午夜凶铃》里贞子的事实

可能有读者会说，干吗那么较真，游戏好玩不就得了。没错，那是因为你对我刚才提到的某一款游戏充满爱，所以你不在意。而那些玩“山寨网游”的人，其实心态和你是一样的。

别以为我写了这些东西，我就很在乎，我也不在乎。我只是觉得有趣，随着我的深入了解，我发现这么多了不起游戏的开发者都没有足够强大的灵感，他们都需要从影视剧中获取灵感，或直接借用已经成功并广为人所知的角色来为自己的游戏增添额外光彩。想想会非常奇怪，游戏的起点原本是比电影要高的，但到今天为止，这些高科技的产物仍然要从电影里攫取灵感。对，我还没有提《拳皇》里的Robert，也没有提到《铁拳》系列里的Law，他们这些人都是直接来自于我们现实世界里的功夫明星。但奇怪的是，《街头霸王》除飞龙是借鉴了李小龙的造型、拳王是借鉴泰森的形象外，它里面真正令人难忘的那些格斗角色，都来自于原创。不要说隆、肯和春丽，即使是很多次要角色也都远比前两者更具个性。即使没有电影，我们依然可以玩到令人难忘的好游戏。

而还有一些经典、伟大的游戏，它们也是另一种程度上的“山寨”作品，它们抄袭的是自己的前身作品，它们超越了自己的前身，光芒耀目以至于远远超越自己的前代作品。比如脱胎于《国王的恩赐》（King's Bounty）的《魔法门之英雄无敌》，还比如脱胎于《废土》（Wastland）的《辐射》系列……相比起来，我更尊敬这些游戏。

《废土》（Wastland）

《国王的恩赐》（King's Bounty）

真实的梦魇
游戏的原创性和模仿性之辩

■本刊记者 张帆 冰河

不是每个人都玩过电脑游戏，但是每个人都一定做过梦，特别是恶梦。人生不如意的时候居于多数，因此做恶梦的时间也不再少数。不管这些人是否玩过游戏，如果他们第一次看到《寂静岭》的画面时，都会承认，这个游戏所表现出来的，和他们对于恶梦的印象基本吻合：最令人恐惧的不是那些血淋淋的景象，而是深藏在黑暗背后那些未知的东西。

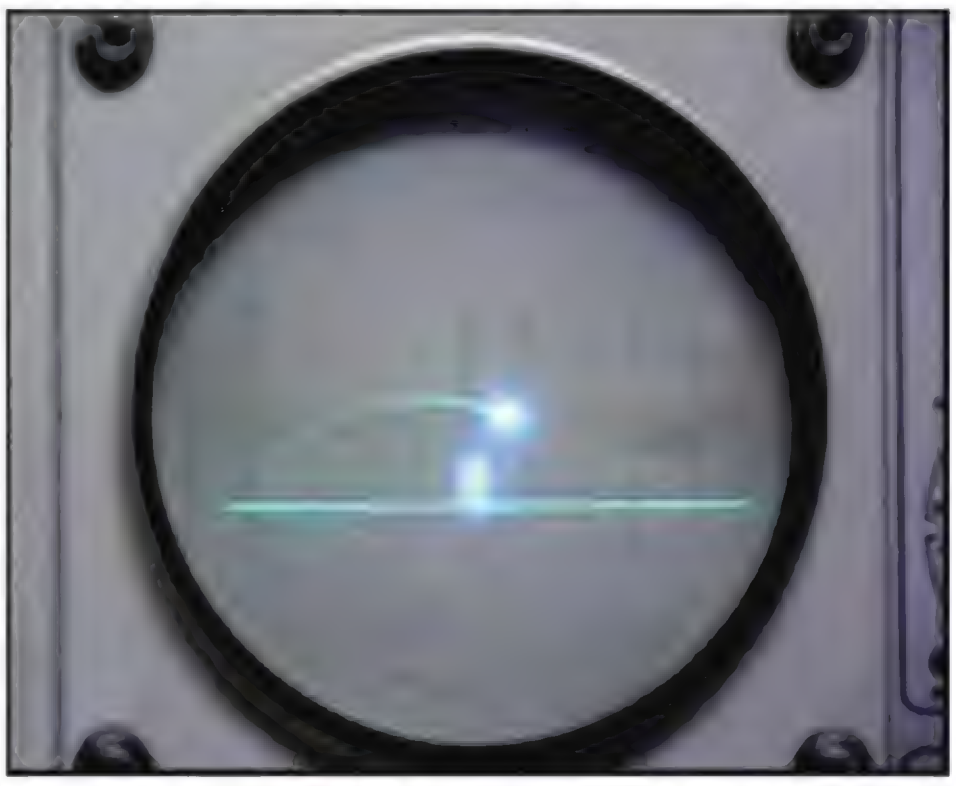
《寂静岭》毫无疑问是一部伟大的作品，相信没有人会脑袋进水说他没有原创性，尽管从画面上来说，它不过是对现实中黑暗的模仿，不过那种浸透在骨子里的阴冷和邪恶，是深刻而独特的，因此它才成为悬疑恐怖类游戏中一道无法绕过的经典。

抛开那些阴冷的画面，让我们回到暖洋洋的现实中。我相信每个人都认识一些经常在饭馆里表现得令人绝望的朋友，这些人被称为“菜单杀手”，因为他们永远只吃一两道菜，比如宫保鸡丁、土豆牛肉或皮蛋豆腐。面对菜单上那些琳琅满目的佳肴，他们永远固执地说“不感兴趣”。这些人说起来也好伺候，随便一家普通的小餐馆就能满足他的需要，但也很难伺候，你无法想象在狐朋狗友欢聚酒楼的时候，一定要体贴地为他满足酸辣土豆丝的嗜好。你当然可以不管他，看着他面对满桌佳肴独自慢慢喝可乐，不过那还算是朋友么？所以你也可能曾经试图说服他接受更多样化的食物形式，结果是毫无疑问的失败了。他会用类似这样的回答堵住你的嘴：任何形式的熟食都是对生米煮成熟饭或生肉烤成熟肉的模仿，自我暗示“我是在吃不一样的东西”的想法是站不住脚的，从这个角度来说，我就是喜欢油炸臭豆腐，和你喜欢澳洲龙虾没区别，我有什么必要改变呢？填饱肚子并且满足精神愉悦而已。

臭豆腐与大龙虾的区别还是比较大的。但不可否认的是世界上的确存在着一些缺乏对肉丝、肉片、肉块进行区别的能力的人，也别指望他们能认识到区分白菜、菠菜和生菜的重要性。这种缺陷通常会被常人嘲笑为“缺乏常识”，但他们当然不会这样认为。他们自认这是更高等的“透过现象看本质”，如同前面那段关于生食熟食的定义一样。如果人们能从餐桌上所有的肉类中看到共同的本质，那么游戏又如何呢？

回到我们刚开始提到的游戏。事实上，我们在这里所谈论的所有电子游戏（Video Game）都源自对现实的模仿，或者说游戏就是现实社会在人们脑海中的虚拟映射。站在这个偏激的角度上，人人都可以说些苛刻的话，例如：游戏从来就不曾具有，也不可能具有如神话中的创世的诸神一般，完全基于创意、不受外界影响、纯粹无中生有的——真正经得起推敲的“原创性”。当然游戏如此，哪个艺术形式又不是如此呢？《蒙娜丽莎》不过是一个中年妇人的画像而已，也许仅仅是因为达·芬奇它才著名起来。

我们可以从电子游戏的始祖谈起——在1958年，由美国物理学家William Higinbotham发明的Tennis for Two，这个以示波器为平台的游戏几乎可以被玩家们公认为人类继电机和电灯之后最伟大的发明，然而它的原创性体现在哪儿呢——它甚至连名字都是《双人网球》！整个游戏不过是对网球运动的模仿而已。Higinbotham博士将这台了不起的游戏机放置在自己的工作单位——纽约布鲁克海文实验室供访客娱乐，它曾是如此小众化，如此缺乏影响力，以至于直到1972年，Atari才推出了另一款仿制品“PONG”，被认为是人类历史上第一款街机游戏的PONG就和它的名字一样源于“Ping Pong”，也就是我们所熟知的乒乓球运动。如果所谓“原创性”只是狭义地指硬件或程序方面的独立开发，那么这些都是无可置疑的原创作品——但遗憾的是：人们几乎不在法律之外使用这一狭义的用法。毕竟，原创（Original）一词来自原初（Origin），而游戏是不可能完全脱离植于现实的根而自成一派的——游戏从来只是在为玩家提供一个虚拟的平台，而且这一平台一直是生长在现实中的。


Tennis for Two的游戏画面，能在示波器上实现这种效果的技术在当时是相当惊人的

电子游戏从一开始就缺乏经得起推敲的“原创性”。尽管时代在发展、科技在进步，电子游戏在原创性方面却从来没有丝毫进步——只不过是模仿的范围越

来越广、模仿的手段越来越多、模仿的内容越来越精致罢了，从最初允许玩家握着操纵杆打网球和乒乓球，到让玩家能够利用手柄操纵游戏角色完成移动、挥拳等动作、使用鼠标指挥部队作战或扣动扳机……但说到底，这些内容所模仿的不过是现实中的那些东西：从运动项目到战争，从描述未来的科幻电影到讲述远古时期的奇幻小说，从孤胆枪手在西部荒野所向披靡的传奇到几个少年拯救世界的奇迹……是的，这一切都不是“原初的”“新的”。

而玩家们为什么要玩游戏呢？我所能做出的回答可能是令人沮丧的：玩家对游戏的需求不过是源于模仿的欲望罢了。毕竟我们无法经历战争、无法经历科幻小说和科幻电影的故事、无法成为传说、神话或其他什么引人入胜的故事中的主人公、不能驾驶飞机、坦克。也不能运筹帷幄、指挥千军万马，无法做到英雄救美或拯救世界、人类于危难之中，甚至不能冒险、狩猎，也没有陷入种种绝境的机会（谁会为自己争取这种机会啊）——但是，玩家们是渴望实现这些梦想的逐梦者，而游戏制作者则是争取实现这些梦想的筑梦者。值得庆幸和遗憾的事情是相同的：这些梦想最终只能在虚拟世界中得到实现——而实现的唯一手段就是模仿，然后尝试体验。拜越来越发达的电脑科技所赐，这种体验的仿真性正前所未有的增加着，以至于我们不知道某一天我们会不会一觉醒来忽然发现自己已经生存在了一个游戏里。打住，说远了，那是《黑客帝国》。

PONG的街机——家里如果能摆上一台这个，会比摆古董、花瓶之类的更有面子

在游戏相对短暂的历史上，一直有这样一个标准模模糊糊的存在：对现实模仿得最精确的作品，就是最出色的作品，而一个游戏的出色程度，就是由这种模仿精度来决定的。这一标准不但适用于那些以“模拟”为名的模拟驾驶游戏，还同样适用于动作游戏、战略游戏……以及所有你能想到的游戏类型。例如《三国志》系列的玩家不会允许游戏中出现一个智力和吕布相等的诸葛亮，也不能容忍武力和关羽相同的文丑颜良，光荣公司为了与三国原著保持模仿的精度，就连在以强调“杀杂兵如割杂草”的爽快感的动作游戏《三国无双》系列——甚至在完全成为魔幻武侠剧的《大蛇无双》中——也没有越过这一限度；而即时战略和主视角射击游戏的玩家不会允许游戏中出现莫名其妙、不可理喻的武器——“武器音效的真实程度”、“枪械的后坐力表现”、“爆炸的光影效果的真实性”等模仿现实的精确程度甚至一直是判断游戏质量的重要标准——玩家所需要的正是模仿：更多的、更精确的、更忠实的、更出色的模仿。

然而在玩家们圆梦的旅程中，却存在着一个怪圈：在玩家们对模仿精度的严格要求下，筑梦者筑造着越来越精确的仿制品——所模仿的对象不仅仅是现实，甚至还包括了其他的游戏。而逐梦者则因此越来越多地做着过于类似的梦，因此对梦的印象愈加模糊不清——通过圆梦所获得的满足感的折扣越打越大。最终出现了这些难以忍受梦境相似性的玩家——将这个怪圈称为“恶性循环”，或是指责游戏全面“枪、车、球”化的怪圈中的牺牲者。

这些玩家所渴望的是游戏与现实中其他事物的相似性，却不能忍受游戏与另一些事物的过于相似，这是产生在这个怪圈中的悖论。不乏考据派的玩家研究《寂静岭》系列的各个场景中出现的海报与涂鸦的内容是在向哪部“名作”致敬，也不乏基于知名故事或经典故事背景的游戏作品受到同时是故事读者的玩家们的好评。一些游戏作品对其他领域中（如电影的情节、明星的造型）诸多元素模仿会为玩家所津津乐道，而模仿着同样元素的游戏也会被指责为缺乏原创性……然而问题的关键是：游戏的制作者——那些筑梦人的使命到底是什么呢？“模仿现实”究竟是理所当然的制作工艺，还是背叛游戏使命的罪名？我没有自信给出这个答案，游戏制作者的使命究竟是精确地、更精确地模仿现实，还是将游戏逐渐引向一条脱离现实的“原创”之路？原创之路又通向何方？是人们约定俗成的那些有限的原创——硬件或程序的自主开发，美工的独立构思与作画……还是创世般的、能够让玩家耳目一新，惊呼“游戏居然可以这样”的真正的原创？然而，真正的原创作品会是怎样的……你能想象么？事实上，游戏制作人也同样在自问这个问题，在《大众软件》过往的采访历史上，那些知名游戏制作人无不对我们表达了这个观点。

观点和态度在玩家的心中，对同一个问题的答案也因人而异。但毫无疑问：被游戏涉及到的每一个人——包括玩家和制作者，都身处于这一怪圈之中。至于这个怪圈的影响效果是否一定会随着时间的推移、游戏历史的延长和游戏者经验和阅历的增加而由良性转变为恶性，程度是否因人而异——以及，逐梦者和筑梦者们最终是否能够在怪圈的影响效果下借力从中脱离……这些问题还悬而未决，难下定论。不过从目前的情况看，这个答案得到昭示的可能性很小，每个人都有自己独特的眼光去看待游戏，而这种眼光和每个人的现实人生体验又是息息相关的。《北京浮生录》《魔兽世界》或者《孢子》，哪一个更伟大，更具有原创性，每个人都有自己的判断，但想得到一个公认的答案，我们恐怕要等待很长时间。

▶记者探营

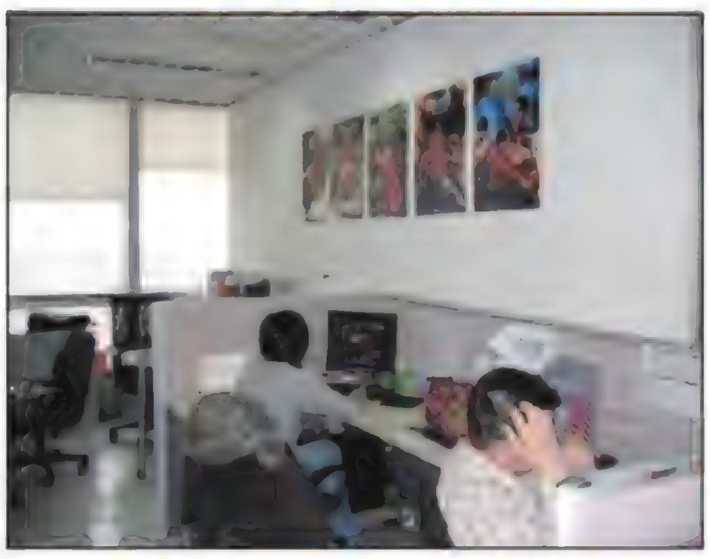
格斗游戏的另一种解读 联众游戏及磐石研发团队

无论是街机厅投币游戏清脆的"叮当"声，还是游戏机屏幕前的VS、COMBO，格斗游戏都曾经是一代游戏人的美好回忆，以传统武术作为基础的格斗游戏除了在操作性、竞技性上独具特色外，更为玩家带来了春丽、舜、KEN、八神庵等一个个性格分明、印象深刻的虚拟格斗角色。当单机游戏进入网游化的时代后，在网络格斗游戏中却鲜有能够再度唤起游戏玩家热情的产品，这一次，联众游戏磐石制作团队的《精武世界》又将如何诠释格斗网络游戏的全新理念？

■本刊记者 北四环寻事员

提起联众，很多人心目中的印象还停留在那个曾经将棋牌游戏成功引入互联网的娱乐平台。10年前，当我刊记者作为第一家报道联众公司的媒体人员，走进海淀区上地简陋的办公室里，见证三位创始人离开耕耘多年的汉字系统研发转型在线棋牌娱乐平台，经常因为在线人数不够，而充当"三陪一"的创业历程时，也见证了一个后来深远地影响了互联网的商业模式。2009年，经过了10年的发展，联众游戏的视野早已不仅限于网络麻将和斗地主，如今一个由数款棋牌游戏、大型MMORPG、网页游戏组成的大型互联网娱乐平台又将目光瞄准了自主研发的大型3D网络格斗游戏，《精武世界》将成为2009年联众游戏平台发展过程中又一支强有力的自我推进剂。本刊记者为此走入海淀区的联众公司所在的高层写字楼，对《精武世界》项目总监赵巍及磐石研发团队进行了采访（以下简称赵）。

《精武世界》项目总监赵巍



联众及磐石研发团队办公环境

大众软件：联众多年来一直是以在线棋牌以及联合运营等业务为主，这次进军3D网络游戏研发领域是出于怎样的考虑？请简略介绍一下目前联众游戏平台的情况，联众公司自主研发大型3D网络游戏的原因是什么？

赵：这些年来，联众一直在探寻新的盈利模式，联众作为一个在线娱乐平台，希望能够把平台产品多元化，目前联众的主要业务有三块，一是棋牌游戏，二是图形游戏及联合运营游戏《侠义道》《魔域》《凤舞天骄》《魔幻三国志》约10款游戏，联众在这方面是做得最早也最成功的一家，联众的用户群忠实度比较高，消费能力也比较强，除了一些小游戏之外，一些大型游戏他们也愿意去尝试和消费，因此，除了这两块业务之外，联众最终决定还是要自主研发一些大型网络游戏，《精武世界》是我们第一款大型的3D网络游戏，从公司上下来看，对该款游戏期待度非常高。

大众软件：请介绍一下《精武世界》的制作团队。该游戏是否有来自其他国家的技术，根据我们了解的情况，游戏的一部分研发资源来自韩国，自主研发体现在哪里？为何联众游戏选择了研发格斗类型的网络游戏，而不是目前比较普遍的MMORPG？选择此类题材网游是出于怎样的考虑？

赵：关于该项目研发，确实有很多资源是从韩国带过来的，比如游戏的底层格斗引擎，这个引擎在网络对战方面的资源比较突出，因此联众与韩方选

游戏中玩家可以自由选择目前八个流派的所有角色；用户等级只是玩家游戏时长的标志，并不会影响角色的攻击和防守属性；当一个角色练到一定级别，生成其他角色时系统会给予一定补偿

择了共同研发的模式。从2007年底开始组建了磐石工作室负责研发，规模为50人左右，研发团队在上海，运营团队在北京。当时我们比较看好的是格斗游戏领域的空白，目前真正在制作的同类游戏并不多，我们不会去和一些一线的厂商抢MMORPG的市场，这算是一个切入点，尤其是格斗游戏在欧美和日韩也都比较受欢迎，从上个世纪80年代就开始有《街霸》到后来的《侍魂》《铁拳》、VF等众多的知名格斗游戏，它们的潜在用户群非常庞大，但真正的网络化产品并不多。联众之前一直在做棋牌游戏，所以3D格斗游戏的门槛算是比较高的，当时我们也看了许多赛车、体育类的游戏，很多都是将单机游戏题材网络化并且取得了成功，我们觉得是格斗类是个很好的选择，当时看到韩国有一个比较现成的引擎，于是共同成立了磐石工作室，项目确立时，

游戏目前存在8种武术流派，4种中国武术，4种其他国家武术，2种武术正在研发，每个流派拥有70~120个招式，格斗系统设定与传统格斗游戏相同，分别是移动方向键和拳、腿、防三种动作

是先有的游戏名称《精武世界》，我们觉得“精武”能够代表武术的精华精粹的概念，“世界”代表了题材的广泛性。

大众软件： 请介绍一下《精武世界》制作团队的具体构成？在制作的过程中，有哪些有效的管理手段和可以借鉴的开发思路和模式？游戏的进展如何？

赵： 磐石团队包括5名韩方的技术人员，主要负责引擎和客户端程序方面的技术工作，其余为联众方面的研发人员，包括7名策划、10余名美术成员及其他制作人员，另外中韩项目技术合作，沟通也非常重要，我们配备了3名专职的翻译人员，研发工作地点选择上海也是机缘巧合，一是因为韩方的负责人比较喜欢这个城市，另外我们也希望团队有一个独立的开发空间，因此没有把工作室设在北京的联众公司内，磐石工作室名称的由来是希望团队非常团结稳固。在1年零3个月的研发过程中，我们发现韩国研发人员的特点是比较严谨，而中方的研发人员想象力则比较丰富，其中，沟通是最重要的一环，而项目研发的方法论、用户习惯的分析都是很好的研发模式，激发研发人员的创造力对产品研发也同样重要。目前总体进度为70%左右，武术流派、UI、客户端服务器端都已完成，新增武术流派、商城、社区功能还在开发完善中。

大众软件： 这些依托于中华武术文化的网络游戏，是如何在真实武术方面进行考证和研发的？格斗的真实感如何？此外，如何解决游戏的延迟问题？

赵： 我们的定位是做一款真实的中国格斗武术游戏，在以往的格斗游戏经典作品中，“街霸”“铁拳”、DOA等都是日本人制作的，而武术动作的根源又来自中国。比如铃木裕

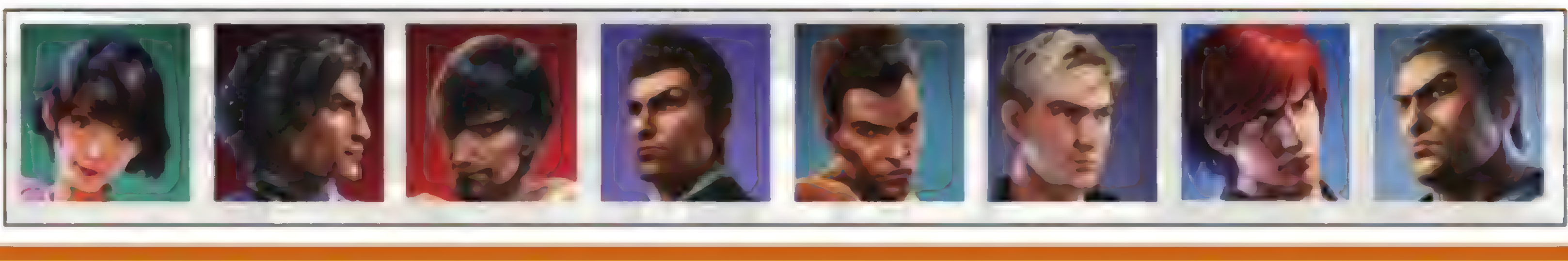
去找八极拳的宗师交流学习考证武术，但这些当时都没有被我们中国的游戏制作人注意到。我们也特意去招聘格斗类的游戏策划，结果并不理想，因为这是一个开创性的游戏类型，只能自己培养。这款游戏的不同之处在于格斗人物的设定，包括招式的设定、动作的协调、每一招的帧数、攻击范围、伤害值的判定、对方被攻击后的反应以及倒地的姿势，都需要去考虑，每名角色大概有上百个招式，组合起来就会有上万种动作，这里面有大量的协调工作要做，为了保证格斗中“拳拳到肉”的真实感，我们查阅了大量资料，中国是武术的发源地，找资料并不困难——我们查阅了大量的图书馆书籍、获得了很多网络视频资料，包括专门与国家体育总局所属的中华武术协会合作，获得了专家的支持和指教，应该说在专业性方面下了很多功夫。格斗也是该游戏最核心的部分，操作性和打击感是最重要的，我们还特意把格斗策划独立出来，由5名策划专注于武术资料的搜集和策划，有许多招式在现实中都能得到考证，也有很多难度比较高的动作是有艺术创作成分的，如空翻等，多数动作都是借助专门的格斗编辑器来完成的。格斗游戏还有一个重要的技术障碍是网络的传输问题，我们做了一些优化，《精武世界》游戏为60帧/秒刷新率，而动作是按照30帧/秒来制作的，封包也进行了优化，经过测试，512kB的ADSL就能满足封包传输的需求。封包的传输大约为3kB/秒，效率较高，将来还会考虑设立中转的传输服务器，避免延迟现象。

大众软件： 在游戏官方网站介绍中，我们看到游戏在格斗以及武术流派上进行了细分，这种强调格斗乐趣的游戏，对网游的玩家来说，黏合度如何？《精武世界》也是一款道具收费游戏，如何确保独特性？

赵： 这款游戏的用户对象主要是青少年，预计2009年5月上线，游戏对电脑配置要求比较低，游戏的爽快感，街机的投币模式会让玩家的输赢更有意义，任务系统和“街霸”比较像，有一张世界地图，整个游戏有一个完整的背景故事，角色之间会有某种关系，武馆系统类似于MMORPG当中的公会系统，公会和公会之间有一些类似于攻城战的“踢馆赛”，每个公会都会有自己的武馆，每天都会有定时的比赛开放，报名比赛可能获得很丰厚的礼品。我们更多地把它定位为一款休闲游戏，旨在形成一个比较公平的环境，让玩家去享受游戏竞技所带来的成就感，考虑到中国玩家的特点为了增加黏合度，我们增加了一些任务系统、社区、武馆系统，如果不喜欢与真人对抗，玩家也可以通过任务系统来完成游戏。对于道具收费游戏来说，我们发现很多游戏都是为了创造营收，牺牲了游戏的平衡性，而对于格斗游戏来说，如果依靠购买道具来增加格斗的伤害和打击速度、提高血槽等的话，是不公平的，因此我们的道具只是在一些特效方面有效果，但绝不会破坏核心的平衡性。我们的目标是让玩家短时间就能体验到格斗游戏的乐趣。希望将来游戏可以作为中华武术的资料库，后期我们还会推出10个武术流派，包括日本的柔道、韩国的跆拳道、泰国的泰拳等。

在采访的最后，赵巍也对中国网络游戏的开发现状表达了自己的观点，他认为目前国产游戏跟风现象比较严重，导致了很多低劣的“山寨类网游”和同质化产品的出现，其实国内的技术实力、策划并不落后，很多技术团队都在给Xbox 360、PS3游戏做代工，只是项目成果需要一个坚持不懈的过程，坚持是最重要的。也许，在本刊记者看来，对于联众游戏和磐石团队来说，2009年，《精武世界》除了对格斗游戏进行了精彩的诠释之外，也在诠释着国产游戏人多年不懈的努力以及追求超越过程中的某种坚持。

攻击方向分别为上、中、下三段，按套路分别为攻击技、反击技、摔技等，玩家受到攻击后可积攒怒气值，积满后可使用连击10次以上的大招技能



▶快言快语

单机网游成与败

如今的游戏市场早已不是单机游戏的天下，在网络游戏的强势冲击之下，国内的单机游戏市场连年萎缩，2008年单机游戏全年的市场总额甚至还不如网游市场的一个零头。一直关注国产单机游戏的玩家一定会对单机游戏日趋式微的现状感到无比痛心，但在残酷的现实面前却又无能为力，难道单机游戏真的大限将至了么？

■湖北 夏飞

近年来我们已经越来越少能听到国产单机游戏发布的消息，以往单机游戏公司中的大部分都已经转型为网络游戏公司，而剩下的一批坚持单机游戏理想的公司也有许多是依靠承接外国游戏公司的外包业务或开发电视游戏以求生存。在国内现有的环境下还能存活下来的单机游戏恐怕也只有像《仙剑奇侠传》《轩辕剑》这类的超人气大作了，然而这些仅剩的游戏大作却也活得并不轻松。

单机网游横空出世

首创单机网游模式的《幻想三国志4外传》

《幻想三国志4外传》游戏画面

网游的强势增长以及国内盗版的猖獗使得国内的单机游戏生存空间变得日益狭小，单机游戏事实上已经被逼上了消亡的边缘，单机游戏要想求得生存就必须要做出巨大改变，令人欣慰的是，他们确实开始行动了。

玩过《幻想三国志4外传》的玩家肯定会注意到这款游戏与以往单机游戏的不同，在这款游戏中引入了以往并不多见的网络连接机制，玩家必须从最初的游戏安装到正式开始游戏全程都保持网络接通状态，否则将无法正常进行游戏。除了《幻想三国志4外传》之外还有《明星志愿》等一批大宇、宇峻出品的单机游戏作品也都引入了这一机制，这些被引入了网络连接机制的游戏正是被外界所热议的“单机网游”。

所谓“单机网游”就是指单人在线的网络游戏，但是这里的网络游戏却不是传统意义上的网游，它与多人在线互动游戏有着非常大的区别。“单机网游”继承了单机游戏的绝大部分内容且基本上不加入任何多人互动成分，玩家在游戏时的体验与以往的单机游戏并无较大差别，而之所以需要全程保持网络连接，其一是因为连入网络后玩家可以通过购买游戏公司最新追加的游戏道具、剧情、人物角色等增值服务来获取以往单机游戏所不能提供的游戏乐趣，另外一个原因也是最主要的原因，在于游戏中的关键数据，如对话、传送点、战斗数值计算等核心数据全部存放于游戏公司的服务器，玩家必须接入网络才能正常游戏，这样就可从源头上阻止游戏被盗版，保证了游戏公司的经济利益。

进步还是倒退？

正是由于“单机网游”在打击盗版上存在着的巨大优势，这就使得许多单机游戏厂商都开始逐步采用这一模式。不过虽然游戏公司纷纷表示看好“单机网游”的前景，但却还是有不少玩家对于“单机网游”这一概念提出了一些质疑。

当年寰宇之星为了防范“仙剑四”出现盗版就曾引入网络及手机验证系统，在游戏发售的早些时候，苛刻的验证方式就将不少没有办法进行网络或手机验证的玩家阻挡在游戏门外，此外还有不少拥有验证条件的玩家却也因为验证服务器人数过多无法访问而难以进入游戏。对于单机游戏来说仅是游戏网络验证

《明星志愿3——甜蜜乐章》同样采用网络连接机制

Xbox平台的众多游戏都支持网络对战

国产游戏何时重拾“仙剑一”的辉煌

“仙剑四”正版验证曾给玩家带来很大困扰

尚有诸多问题，何况全程必须保持网络连接呢？虽然如今的互联网已经越来越普及，但在国内依旧还有许多无法连入互联网的计算机，即使大部分玩家拥有网络接入的条件，但是也必须接受因为游戏服务器延迟、维护、拥挤、关闭所带来的原本单机游戏没有的诸多不便。

微软进军视频游戏产业之时，正值索尼、任天堂两强争霸，外界当时普遍认为微软会很快在游戏界中败下阵来，时过境迁，如今的微软却凭借着Xbox 360在全球市场的强劲表现硬生生从竞争对手身上抢下了1/3的市场份额，微软能在如此短的时间之内取得成功，除了其雄厚的资金支持之外，就是Xbox超强的联网互动功能（Xbox Live），正是这一功能使得Xbox在全球大受好评。近年来电视游戏加入更多互动元素已经是游戏设计的重要趋势，互动系统的加入使得众多游戏的玩法更加丰富，自然也就更受玩家的青睐。目前市面上的“单机网游”几乎没有任何多人互动的成分，很大程度上依旧保持单机游戏的原貌，那么在如今游戏强调多人互动的大趋势之下，“单机网游”是否是游戏发展上的一种倒退呢？

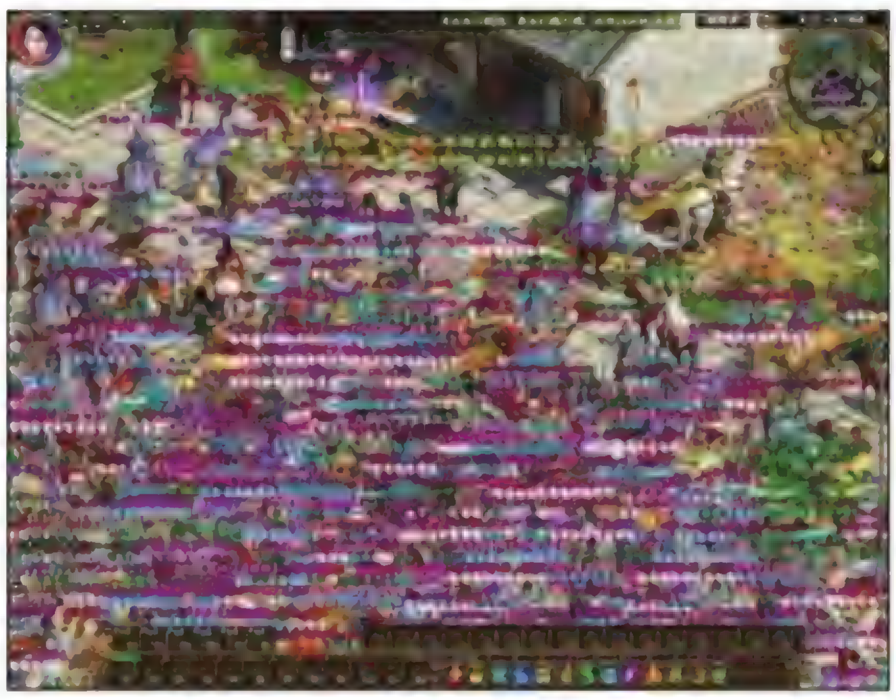
数百名“仙剑”爱好者抢购“仙剑四”

其实国产单机游戏之前也曾经进行过一些增强多人互动的尝试，早在2002年智冠推出的《天龙八部》这款游戏当中，就曾推出了网络聊天室系统，这个系统允许玩家在游戏过程中与其他玩家进行交流，虽然之后智冠声称将为这款游戏添加虚拟物品交易、组队等更类似网游的功能，但在最后却并没有实现。但是今时不比往日，当年的游戏市场中国产单机游戏正处于辉煌之中，自然有精力有实力进行单机游戏互动的探索，但是如今的单机游戏处在生死存亡的边缘，因此大部分游戏公司推出“单机网游”的目的恐怕还是出于防止盗版的考虑。不过我们可以相信，如果日后单机游戏能够复苏，国产单机游戏也肯定会逐步加强游戏中的互动元素。

单机游戏复兴前路漫漫

在全球金融危机的大背景之下，越来越多的人开始选择游戏作为日常的主要娱乐方式，电子游戏在这个寒冷的“冬天”里却迎来了繁荣，但可惜国产单机游戏却并没有因此进入温暖的“春天”。

我们常常可以在各大游戏论坛上看到一些由玩家自发发起的保护国产单机游戏的联合签名活动，但是仅靠少数玩家的努力并不能改变单机游戏逐年消亡的现实。如今“单机网游”的出现让我们看到了单机游戏复活的星星之火，但这也许是单机游戏厂商对于现状做出的最后一次“反抗”了，如果他们再次遭遇失败，那么谁都将无法预测单机游戏的未来到底会是怎样。



网游过度商业化会加剧游戏业“价值”回归

正如上文所述“单机网游”目前更多的还是被用于防止盗版，但是国内单机游戏所面对的问题却不是只有盗版那么简单，资金缺乏、人才缺乏以及信心上的缺乏都是摆在单机游戏制作厂商面前的难题，笔者一些以前从事单机游戏研发的朋友现在大部分都选择了离开，现如今还在坚持单机梦想的制作公司与制作人实在已经不多，不过这也并不代表着单机游戏真的就将一蹶不振，其实国内还有许多人都一直在默默关注着单机游戏市场，只要这个市场稍有好转，还是有一大批制作人愿意再次投身这一市场。

“单机网游”也许只是游戏公司面对现状所作出的无奈之举，但在笔者看来，“单机网游”给单机游戏市场带来的不仅仅是防范盗版那么简单，它更大的作用在于提振市场信心。国内的游戏市场虽然网络游戏数量众多，但是大多同质化严重而且游戏的类型与题材选择范围狭小，玩家在经过商业化网络游戏的“洗礼”之后也肯定会出现对于网游的审美疲劳，这也正为国产单机游戏的生存提供了巨大空间。

网络游戏过度商业化无疑将会大大加速游戏产业内的价值回归，玩家肯定会呼唤高质量的单机游戏进入市场，所以只要“单机网游”能够让单机游戏先活下来，那么未来单机游戏重拾昔日辉煌也未必就是痴人说梦。

结语

现在是国产单机游戏最为困难的时刻，但是只要活着就肯定会有希望。活着，比什么都重要！我们真诚地希望在采用“单机网游”模式之后的游戏公司能够一扫之前的颓势，重新在游戏市场中站稳脚跟。

当然，“单机网游”只是从技术上保证了游戏无法被盗版，即使能让游戏公司活下来，却也肯定活不出“质量”，单机游戏公司的复兴肯定不能只寄望于某一项技术的运用，大环境如果不被改变，单机游戏最终肯定还是难逃灭亡的厄运。所以笔者倡议所有热爱单机游戏的玩家都联起手来，共同呵护这国产单机游戏最后的希望之火，如果它熄灭，也许单机游戏的火焰将永远不会再燃起。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

▶快言快语

"敢达"人生

从1979年"敢达"诞生开始起，"敢达"文化就不断发扬光大，涉及小说、漫画、动画、电影、游戏各领域，随着"敢达"迷数量的不断攀升，形成了庞大的产业链。"敢达"产业中做得最为辉煌的要数"敢达 "模型，这些模型不仅机型众多，而且制作精美，受到"敢达"迷们的追捧，将自己心爱的"敢达"从散件开始——拼装，然后上色，再配上枪械、盾牌、光束剑等装备，工序是非常讲究的。巨大的产业发展也让"敢达"文化深入全世界各地，培养了众多拥趸。最近，人潮攒动的上海地铁站出现了全副武装的"敢达男"。这次"敢达男"自己制作铠甲，重装上阵，填补了"敢达"文化中的一项空白。

"敢达男"装备剖析

■安徽 牙牙

RX78-2型机正面

背面

同样作为一个"敢达"迷来评论的话，个人以为"敢达男"的装备稍嫌粗糙了一些，"敢达男"本次COS的原型是RX78系列，准确一些来说是RX-78-2型机，由著名的阿姆罗驾驶在Gundam历史上留下赫赫之名的初代"敢达"，有着"白色恶魔"的绰号。然而本机得以称为"最强"的最大原因，却是驾驶员阿姆罗·雷的NT能力在战场上的充分运用，可惜此机在阿·巴瓦·库会战中与夏亚所驾驶的MSN-02吉恩号交战时双双被毁，也有传说此机后被改造，总之一提到"敢达"，很多人想起的就是这台机甲了。与"敢达男"的交谈中笔者发现，他显然是00系列的忠实拥趸，但意外的是他对SEED系列机型表示出相当的反感，个人猜想也许是有一个先入为主的原因，毕竟RX78实在是太经典的一台机甲了。

敢达男装备内部一览

敢达装备制作中

如果从原型出发，首先机甲的整体比例出现了一定的偏失，从后续"敢达男"公布的照片来看，拿上光束军刀与盾牌的配件就更可以发现，"敢达男"装备的比例有一定问题。同时RX78胸前的的鬼脸造型也被删减，再如机甲背后的装备箱也被两个用可乐瓶制作的黑柱替换等。当然作为一个利用三合板、泡沫塑料、各类可乐瓶为主材料，辅助电锯、胶水、螺丝刀等工具制作出的"敢达"装备来说，这已经是一个比较完整的装备了。大家可以留心一下，"敢达男"在肘、膝处也精心制作出关节的细节，只是稍嫌突兀。网上被大家讨论最多的还是面部制作，确实这是擎天柱并不是"敢达"，这一点"敢达男"自己也承认了。

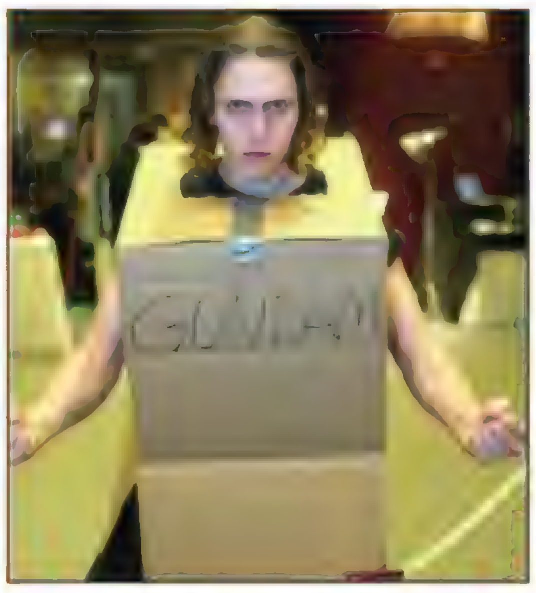
其实国外玩家也有很多人制作"敢达"机甲，有非常专业的，也有非常恶搞的，国外"敢达"迷甚至就用一个纸箱写上字就出场了（笔者：这确实有点简单过头了）。不过总体来说，当"敢达男"装备停当走进我们视野的时候，你会一眼就认出是"敢达"，对于一个业余的"敢达"迷，你还忍心要求更多吗？

兴趣与炒作

网上对于"敢达男"讨论的另外一个焦点也很热烈，那就是"敢达男"现身地铁站的初衷。很多网友认为这是一次典型的商业炒作，确实最近久游网的《SD敢达OL》正如火如荼运营中，"敢达男"偏偏在这个时候现身，所以很多人质疑也是有一定原因的。而且后续的报道中"敢达男"还去参加了一次商业活动，虽然整个活动过程中"敢达男"保持着一贯的沉默与神秘，却还是引起全场热烈的关注，当天虽然游戏厂商也安排了一些其他COS小组，显然风头还是被"敢达男"短短的出场时间抢走了。在对"敢达男"的采访中，笔者与他也就这个问题进行了一番讨论，他给出的答案是因为兴趣，并不是涉及商业炒作的范畴，当笔者追问他为什么去参加商业活动的时候，他的理由是被身边知道内情的好朋友硬拉去的。其实无论是炒作也好，是兴趣也好，"敢达男"的出现还是引起了"敢达"迷们的关注。从报道的照片来看，当天还是有很多年轻朋友友好地接近"敢达男"，与其合影留念，"敢达男"的博客也一度异常火爆。当笔者再询问"敢达男"以后是不是还会出现的时候，得到的答案是否定的，如果不出意外，"敢达男"这么短短的两次登场后就谢幕了。

对于"敢达男"事件，社会上的反应不一，有人提出在公共场所中做出这样的行为也许会引起围观，影响交通秩序，也有可能吓坏周遭的老人与小朋友等。当

最华丽的敢达COS敢达SEED系列



国外敢达迷恶搞

听到这些言论的时候，笔者也了解网友的担心。不过就事论事来说，“敢达男”事件，其实这不过就是一个迷恋“敢达”的年轻人，去勇敢地实现一次自己的梦想，那就是让“敢达”也能乘坐一次上海地铁，并不是一些不健康的行为。年轻人有梦想并且勇于实现自己的梦想应该是值得鼓励的，不是吗？

采访实录

1.**笔者：** 是什么理由促成本次“敢达男”事件的呢？

“敢达男”： 变成这样我也没想到，我只是觉得有趣，搞点噱头，不是想出名的。因为看看之前地铁里的蛋头人、鹿人、超人什么的挺有意思，也想做了玩玩，觉得他们都可以上地铁，“敢达”也应该受到应有的待遇。

2.**笔者：** 从第一次接触“敢达”以来有多久了？

“敢达男”： 应该超过10年的吧，我是AC00系列忠实粉丝，呵呵。

3.**笔者：** 最喜欢的“敢达”机型？

“敢达男”： 当然是我COS的这款RX-78系列的，理由是最悠久的才是最经典的。

4.**笔者：** 最难忘的“敢达”游戏剧情？

“敢达男”： 觉得MS08小队剧情比较感人，内容也很贴合真实战争世界。

5.**笔者：** “敢达男”装备的准备时间有多久

“敢达男”： “敢达男”从设计、买材料到制作完成一共一个月的时间。

6.**笔者：** 你是在哪儿更换行头的呢？

“敢达男”： 在地铁终点站，进入地铁以后换的，因为在外面换管理人员会拦住你。

7.**笔者：** 换好装备接触人群的时候，是种什么样的心情？

“敢达男”： 蛮紧张的，哈哈！

8.**笔者：** 从照片看有年轻人试图接近你，你有做任何的回应吗？

“敢达男”： 很多人用手机拍照，后来还围起来了，坐在我边上的两个学生，他们是从前面一节车厢跑过来的，要和我合影。

9.**笔者：** 以后会以“敢达”达人的身份参加活动吗？事实上据报道说您已经参加了一次久游网的《SD敢达OL》公开活动？

“敢达男”： 以后不会。久游网的《SD敢达OL》我是去了。那是他们后来通过公会朋友找到我，说一定要让我去，我才去的，之前我到地铁上的事情并没有和他们联系过。

10.**笔者：** “敢达男”保持很高的神秘感的原因是什么？

“敢达男”： 我比较低调，我说过了，我们不是为了赚钱，也不是为了出名，纯粹是好玩罢了。

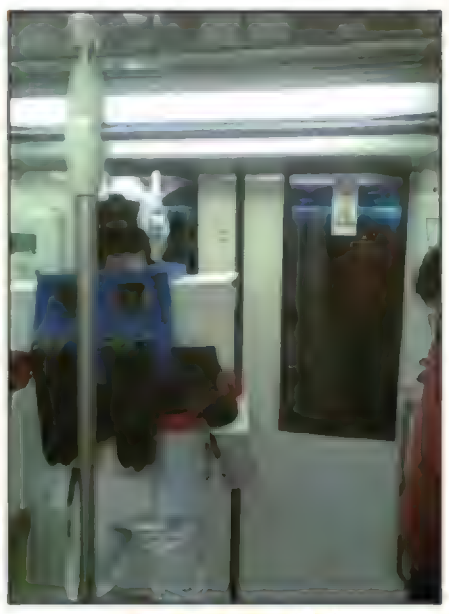
年轻人争相合影

11. **“敢达男”地铁行动个人随笔：**

晚上回到家，看到地铁里的帖子在网上挺火，心里很开心。不过也有不少人说是公司和Cosplay团队的炒作，我可以负责地说不是。这衣服就是我和朋友两个人做出来的，做了大概半个月。先自我介绍一下吧，我，今年24岁，目前无业，属于卡在80后和90后中间的那种。网上说我脑子有病，吃饱了撑着什么的，其实我压力也挺大的，毕业失业了很久，好不容易找到个不错的外企，又碰上裁员，女朋友又离我而去，反正这段时间倒霉事都让我给碰上了，很恼火，但也没办法，只好家里蹲着和朋友一起玩《SD敢达OL》的游戏打发时间。

其实我也没什么爱好，就是喜欢“敢达”，喜欢00系列的，不喜欢SEED，SEED的粉丝可别骂我啊。前些日子，看到网上出现什么鹿人、蛋头人、超人等坐地铁的新闻，特有意思，觉得“敢达”也可以坐地铁啊！做个衣服不就行了吗！我和我朋友一合计，他也很有兴趣，再说以前学校里教的一些木工技巧什么的正好派上用场，于是我们三下五除二，就准备工具，买了材料，开始动工。PS：那头盔确实有如网友所说，是擎天柱大哥的……罪过啊……不专业了……BS我吧，不过要做个头盔真的很难，没到这个程度，所以特别要感谢我兄弟无偿赠送的头盔，好像也挺贵的吧……下血本了！

地铁留念


敢达男下地铁

敢达男全装备登场

敢达EXIA

结语

虽然从“敢达男”的采访中，我们没有得到商业炒作的相关信息，久游网对此也持不置可否的态度。姑且让我们仅仅把这次“行为艺术”看作是“敢达”迷的兴起之举，但相对动辄百万的广告费来说，这种低花费的广告炒作是不是更能得到玩家、媒体的关注？其带来的商业价值是否比起单纯的网上弹出窗口广告更为有效？今后会不会有更多的厂家会采取类似的炒作？这些我们不得而知，就如同“敢达男”与久游网的关系，是否像那面不能揭开的面具一样神秘……

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

X敢达模型

燃油

■湖北 青侠

Fuel

类型：竞速
制作：Asobo Studio
发行：Codemaster
上市日期：2009年第二季度
推荐度：★★★★

沙漠中的摩托车大赛

《完美机车》的玩法只是游戏的一小部分

2008年可谓是爽快流竞速游戏异军突起的一年，这可能也是想走模拟路线，但最终却是不伦不类的《极品飞车》新作遭冷遇的原因。将要在今年第二季度发售的《燃油》将继续这股爽快风潮，包罗万象是这款作品的最大特色。

全车辆 全地形 全天候

在通常的竞速游戏中，“两个轮子”同“四个轮子”之间可谓是井水不犯河水，而在《燃油》所收录的75种车辆中，包括有公路摩托、泥地摩托、全地形摩托（ATV）、肌肉车、SUV、皮卡，甚至是怪物大卡车，总之，这款游戏没有放过任何“喝汽油”的陆上交通工具。

作为一款开放式结构的竞速游戏，《燃油》将包括沙滩、沙漠、山区、冰原、城市等这个星球上可以找到的地貌。当然，一些特殊地形只对应特殊车辆，如阿尔卑斯险峰上的竞技，只能由四轮ATV来完成，选手们在崎岖的山道上追逐，在腾空后进行各种令人眼花缭乱的特技表演——莫非Codemaster对《完美机车》的热卖眼红了？

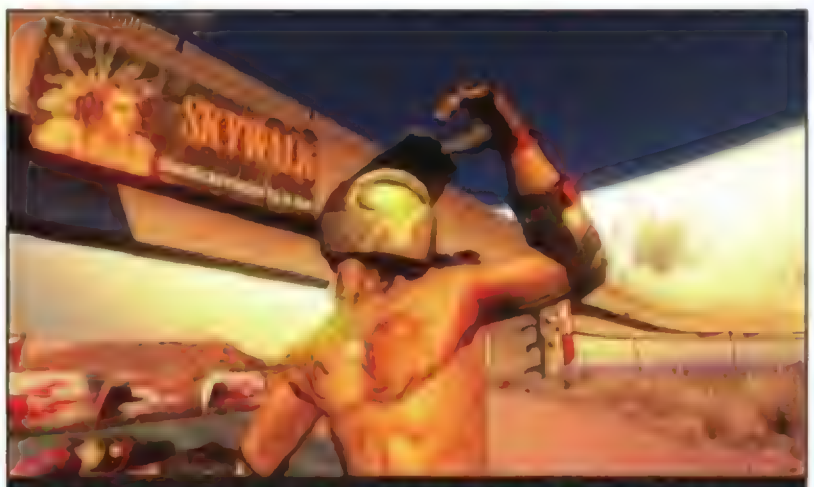
全天候驾驶也是《燃油》的一大特色，玩家会遇到晴、雨、雾、雪等常见的天气，并且有真实的昼夜循环。尽管游戏并非注重驾驶模拟，但天气变化也将会给玩家的操作手感带来变化。此外，在已经选定的天候中，还可能出现突发的天气变化，如大风转变为龙卷风，雨天出现冰雹，以及大雪“升级”为暴风雪。

你所选择的车辆将决定一个区域中可以进行比赛的地点：在山脚之下，选择泥地摩托，玩家可以轻松驶上崎岖的小路，穿越丛林，向着更高的山峰进发，如果你愿意，甚至可以在火山口的边缘进行纵身一跳。而选择肌肉车，等待速度狂人们的将会是环山公路对抗赛。制作组表示，《燃油》中包罗万象的车辆同时也让游戏方式呈现“集大成”的特色，从中玩家既可以体验到《完美机车》与地球重力对抗的浮空快感，也可以体验《头文字D》中盘山公路上的极速漂移，甚至还有《火爆狂飙》中大肆破坏的火爆乐趣。

无拘无束的驾驶乐趣

游戏的地图面积为120km×120km（144 000平方公里），在第一次进入游戏之后，就不再出现Loading画面，基本的流程驱动方式是驾驶车辆到达一个比赛地点，然后赢得比赛，也可以在自己看中的地点组织一场选定类型的比赛。你甚至可以什么都不想，只专心驾驶自己的爱车，驰骋在这个包括有地球上全部地貌和天气特征的虚拟世界中。相对于那些不赢得比赛就无法解锁高级车辆、新赛道的RAC游戏而言，《燃油》中不会给玩家附加任何压力，即便在比赛过程中，玩家也可以对对手的数量、AI特征、检查点的数量进行设置，无论是体验速度快感，还是征服对手的乐趣，甚至仅仅只是为了看风景，《燃油》都能够满足需要。

Codermaster没有为《燃油》取得任何车辆制造厂商的授权，因此我们将驾驶的交通工具除了货真价实的性能以外，其他皆为“山寨”作品。除此之外，游戏也不包括任何从现实世界中复制过来的场景，但你依然可以看到很多真实地标性建筑、自然景观在游戏世界中的映射。如华盛顿州的瑞尼尔山、俄勒冈州克瑞特火山湖，以及一座同旧金山金门大桥外观类似的巨型跨海大桥。P



再也没有比赤膊上阵更酷的“隐藏服装”了

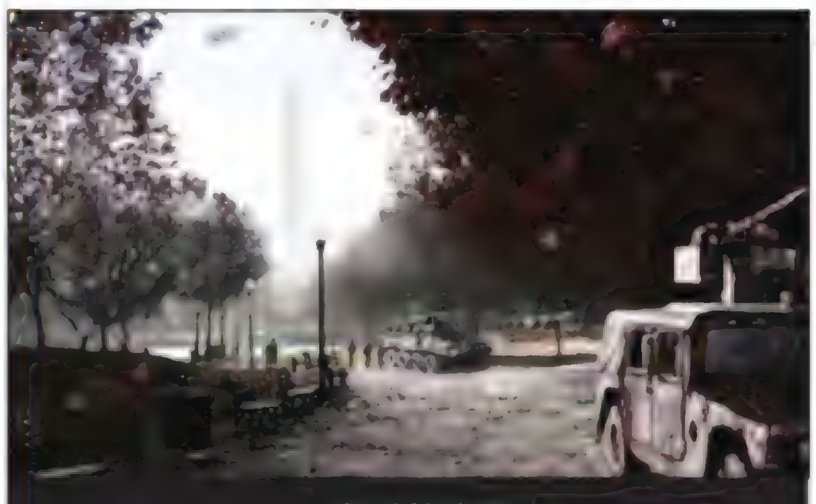
公路赛更多的是意志力的对抗

细胞分裂——断罪

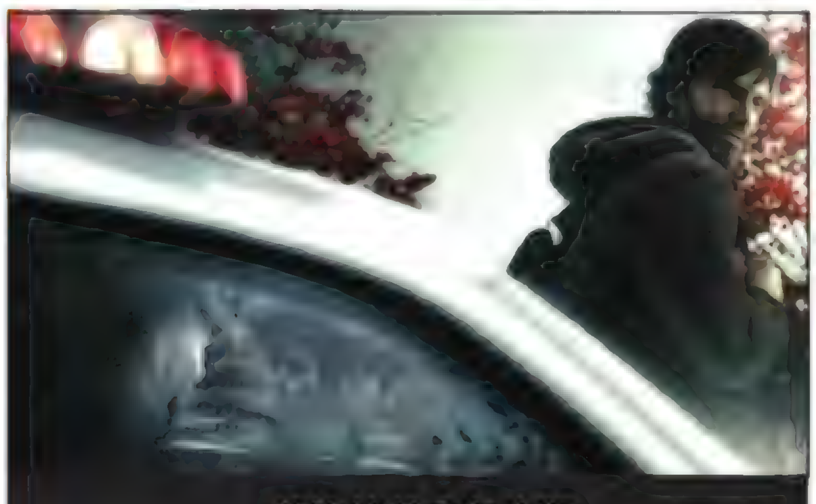
■北京 叶兰舟

Splinter Cell: Conviction

类型：动作
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2009年
推荐度：★★★★☆



肃杀的街景



落魄的菲舍尔大叔

在这个时代，拥有一张美形脸孔的忧郁少年和暴力少女已经不再是流行的首选，而胡子拉碴，为生存而艰难度日的大叔们倒是受到越来越多的追捧，不得不在拥护者的支持下，一次次出生入死……这不，菲舍尔大叔又要带着他那招牌的忧郁脸孔，回到我们身边了。

更加艰难的故事背景

一开始你就会知道，你的老朋友，3E（Third Echelon）的安娜遇到了一个大麻烦——这个麻烦大到你不得不再次身披战袍，以自己的力量去解决这些问题。但这一次你要面对更加危险的挑战：你的敌人隐藏在3E的内部，盘根错节，处处皆是危机。为了彻底解决这些问题，你只能离开3E，以一个叛逆者的身份，站在法律和民众的对立面来贯彻自己的信念。

前作的无间道已经让人过得苦不堪言，要同时讨好两边，还得做个好人的日子，已经不是人人能做，而这一次更加惨烈，你得像《伯恩的身份》中的主人公一样，处处小心，躲避警察的追捕，还得承担叛徒的污名。实际上，就目前公布的截图来看，这一次菲舍尔也的确显得更加落魄，乍一看简直就是一位中年失业大叔，跟早年的精悍模样真是判若两人。

光天化日下的潜入

自从在《双重间谍》中尝试了将菲舍尔从蝙蝠侠变成伯恩，不仅仅只在黑暗中行动之后，似乎尝到了甜头，这一次更加变本加厉，在白天的空旷场景中行动的地方将变得更多，你恐怕将不得不经常像伯恩一样，一边利用人群来掩护自己，一边躲过警察们的围追堵截。跟黑暗中的潜入不同，在白天的行动中，你面对的是全副武装的警察，各种强有力的暗杀手段不再能轻易使用，这自然会让难度陡然增加。

这也意味着，你可能需要躲过摄像头，打翻几个追来的警察，然后在大楼和公园间狂奔，利用各种地形去甩脱追兵，最终完成自己的任务，这的确是一个紧张刺激的游戏方式，只不过，这真的是《细胞分裂》么……

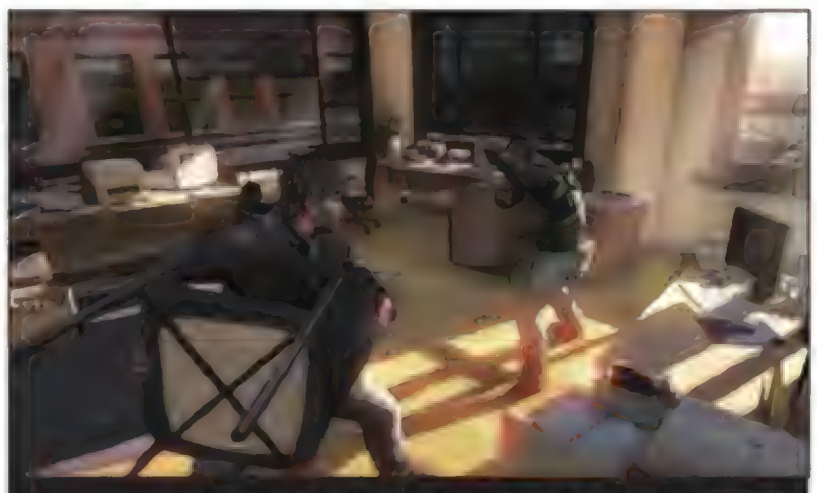
制作人Ferland表示，如果这样的办法没法讨好玩家，下一作将恢复以前的秘密潜入方案，并且信誓旦旦地说这个变化是征求了大量该系列游戏忠实Fans的意见之后做出的——“我们的设计思路永远不是单行道，总是可以重新来过或是寻求新的发展方向，为山姆进行全新的定义，甚至是更换新的主人公都是有可能的。”这口气听起来为什么让人觉得这么没安全感呢？不过媒体和玩家对前不久Ubiday 2007上展示的游戏影像还是做出了不少积极评价，这也多少能让我们增添几分信心。

其他的变化

这一作据说已经大幅度简化了操作的难度，以前后相联系的进攻、隐蔽等互动式操作来代替原先复杂的组合按键操作。而各种新技术的加入也提高了游戏性，比如现在每件物品都具有其物理属性，你可以拎起椅子砸人，再现七武器之首——折凳——的风采，甚至把纸扔到敌人脸上遮挡视线（不知道能不能丢石灰粉？）。当然，AI也会利用这些物理属性，拿桌子或别的东西当掩护。

结语

这款已经公布一年多，原定2007～2008财年内发售的作品，在2007年年底被推迟到了2008～2009年推出，而现在又继续延迟到2009～2010年，也就是说至少今年四月之前，我们都玩不上这款作品了。根据早前《Xbox World 360》杂志的说法，这是因为去年跨平台动作游戏《刺客信条》取得巨大成功，使得育碧相信原先的开发意图已经“落后于时代”，所以不得不重新返工——当然相对于《永远的毁灭公爵》，这甚至算不上跳票——希望我们能尽快玩上这款游戏吧。



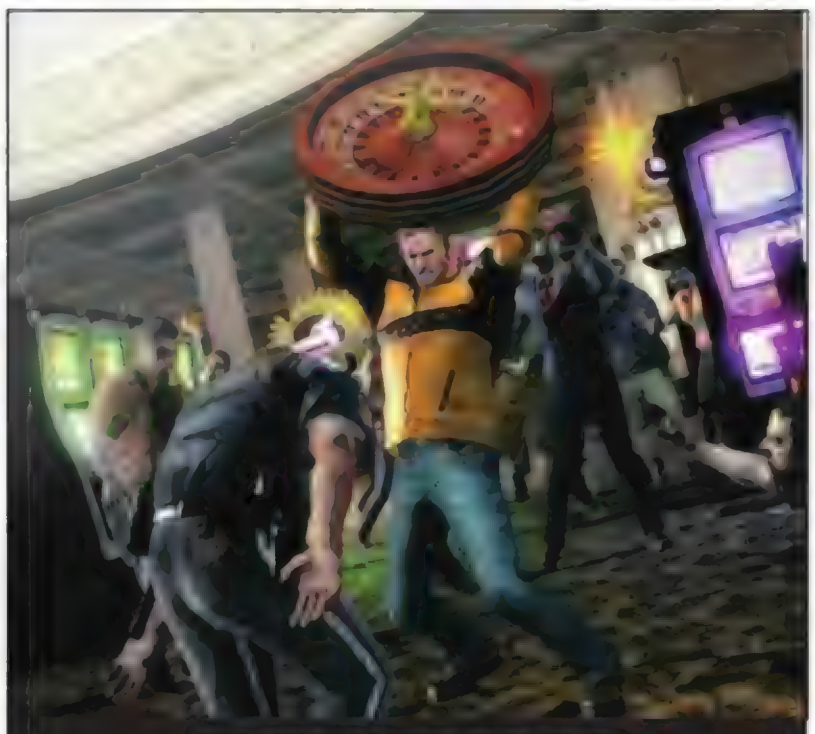
虽然是大叔级人物，但仍旧能打

丧尸围城2

■北京 叶兰舟

Dead Rising2

类型：动作
制作：Capcom
发行：Blue Castle Games
上市日期：2009年
推荐度：★★★★



游戏现阶段的画面并不惊人

很难说“僵尸”这玩意儿是什么时候开始盛行的，但随着《生化危机》系列的游戏和电影，以及《惊变28天》《我是传奇》等作品的大肆推动下，这些行走缓慢（当然也有跑得倍儿快的），口中不断发出嘀嘀的怪声，极难杀死，却又极易传染、增殖的怪物，正变得越来越流行。但红烧肉吃多了尚且会腻，僵尸打多了更难免会得些食欲不良的后遗症——而在这一片僵尸热潮之中，《丧尸围城》系列的推出，无疑算是一道口味不同的大餐了。

2006年发布的《丧尸围城》一代，甫一推出便大受欢迎，收获了不少奖项，比如“X360平台最具创新设计”“最佳动作冒险类游戏”“(2006)年度动作游戏”等，也赢得了玩家毫不吝啬的赞赏，那么它即将到来的续集《丧尸围城2》，又会带给我们什么惊喜呢？

名家出品，可以期待的气氛塑造

作为世界上最擅长制作僵尸游戏的公司，Capcom在营造“僵尸小镇”上的功底，堪称无人能敌。无论是《生化危机》系列还是《丧尸围城》一代，都努力营造出了一个危机四伏，幸存者寥寥无几，人人自危的场景。那些已经不再有自我意识，只能算是人形肉块的僵尸，又可以让你放下道德负担，毫不在意地大肆杀戮，而他们已经用不到的物资和武器，更可以让你随意享受。很多人都想象过一整个城市里只剩下自己一人，可以随便进超市胡吃海拿的情况，而《丧尸围城2》也正提供了这样一个机会。

更多更多的僵尸！

《丧尸围城》(Dead Rising)里，讲述了发生在Willamette小镇的僵尸事件，你作为一个记者进入这个小镇，拍摄僵尸肆虐的照片，并且努力在这僵尸横行的小镇里生存下去，赚到更多的钱。而不幸的——也是理所当然的——病毒并没有被清除，而是蔓延到了整个美国，这就是续集的背景。是不是很像《生化危机3》？

除了少数的Boss级怪物，一般的僵尸本身并不强大，更多的是依靠庞大的数量和难以消灭、死缠不休的身体来造成威胁。在这一点上，《生化危机》尽管是僵尸游戏的鼻祖，可是在数量上却多少有些不尽人意，再多也就那么区区十来只，而《丧尸围城》里则动辄就是成百上千！你经常可遇到僵尸在超市里或街道上塞得跟沙丁鱼罐头一样的场景，这对某些习惯手持各种武器轰杀僵尸的玩家来说，简直足以感动到热泪盈眶。

就目前的视频和截图来看，二代的僵尸只会更多更多和更多，绝对不会缩水。Capcom官方保证，《丧尸围城2》将把“尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”，不管这话水分如何，至少我们有理由相信，新的僵尸世界里肯定会让你杀到手软。

全新的场景，丰富的武器

这一次，游戏的背景转移到了著名的赌城拉斯维加斯，这个充满了成捆的美金，成吨的美酒，青春靓丽的超短裙美女的城市，一直是好莱坞的宠儿。虽然不像纽约和东京一样屡次被外星人、科学怪人和各种怪物洗礼得体无完肤，但也算得上是屡遭劫难。继《生化危机》电影版的第三集中出场之后，这一次它又成了僵尸出没的地方，这还真是一种奇妙的缘分。

由于场景的更改，主角也发生了变化，但看起来你依然需要靠拍照来得到大量资源。可供使用的武器更是大大增加，什么东西都能随手抄起来打人（这也算是现在的流行特色），从棒球棍到吉他，从转盘赌的轮盘到超大号的手机模型……更可以开着摩托在僵尸群中横冲直撞，就是不知道能不能抄起一把美金，享受用美钞抽人脸的快感？

现在还不知道一代里的一些武器是否都能被保留下来，但按照惯例，其中的大多数还是能被继承下来的。像电锯、割草机和机关枪这样的武器，足以让你在僵尸群中杀个痛快，但到底是杀个七进七出还是被撕成千儿八百个碎片，就得看你的本事了。

结语

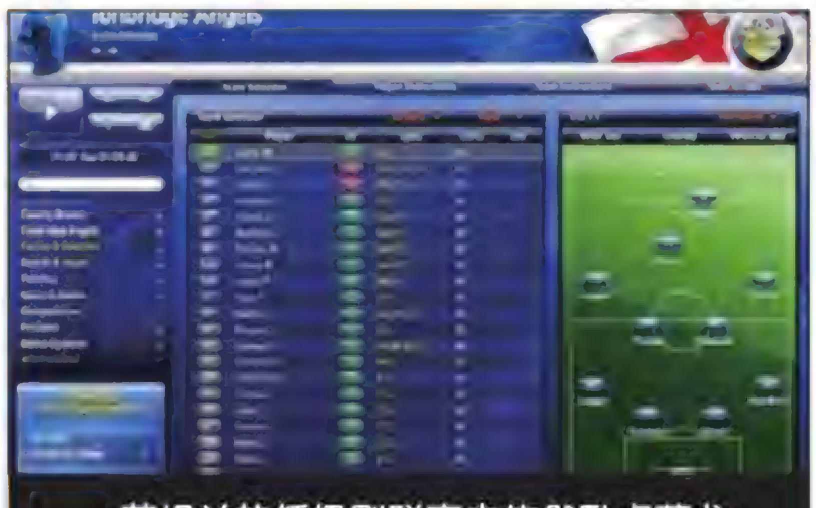
从目前的视频来看，这款游戏的爽快感应该相当之高，画面也比一代有了一定的进步，虽然其他的资料还没有公布，但这完全是一部可以期待的作品。

冠军足球经理09

Championship Manager 2009

□北京 Blacker

类型： 体育
制作： Beautiful Game
发行： Eidos Interactive
上市时间： 2009年4月
推荐度： ★★★★


英格兰的低级别联赛中依然卧虎藏龙

《冠军足球经理09》（以下简称CM09）是Eidos试图夺回“足球经理”类游戏霸主地位的野心之作，他们将CM09定义为“CM系列18年历史中最重要的作品”。CM系列专业的数据库和比赛系统是其优势之一，但大堆的表格、文字和数据也吓跑了不少初级玩家，本作中将强化直观的娱乐性，并优化游戏界面。

比赛之间的乐趣

对于常人而言，周末是休闲时间，而对于职业球员而言，周末就是他们的“战争时间”，从周一到周五，他们都要为赢得这场“战争”做好准备。对于球队教练而言，这段时间的训练成果取决于自己对球队的管理是否到位。两场比赛之间的乐趣，是CM09提出的一个表现重点。为了突出这一特色，甚至把球场改造等非比赛操作从游戏中删除了。CM09为训练时间安排了大量的小游戏和随机事件，让枯燥的训练变得妙趣横生。本作的训练项目采用了一个全新的竖状目录，只要拖拽球员到相应的目录中，就可以安排他一天各个时段，以及5个训练日的安排。玩家还可以让电脑从替补阵容中凑出一支临时队伍用于陪练，以检验自己的排兵布阵。

菜单的变化

直观快捷的人机界面是CM09的一大特色。游戏的菜单现在已经完全由动画图标表示，并且引入了Vista的半透明效果，让大量数据表格在重复叠加之后，玩家依然能够对其实施快速选取。赛程、比赛数据采用了英国天空电视台球赛统计的呈现方式，重要信息以滚动字幕方式在屏幕上方出现。

球队关键信息的反馈，主要是通过一套电子邮件系统来完成的。基层管理人员会把球队近期遇到的各种问题都汇报给玩家，但就像弗格森不会关心二队的一名青年球员受伤的消息一样，玩家可以过滤掉一些自己并不在意的信息。

媒体信息反馈系统的变化

球队经理会通过大众传媒，关注足坛上的每一个新闻。本作中的媒体信息反馈系统名为The Back Page，它可以为你快捷、直观地呈现整个足坛发生的一切。目前制作组公布的官方授权媒体包括《太阳报》《每日邮报》《卫报》三份平媒，另外还有一家电视台（天空电视台）和一家广播电台会在玩家进行其他操作时，分别以画中画、音频方式播报新闻。对于这些浩如烟海的信息，玩家可以用类似RSS阅读器的方法，过滤不需要关注的信息，时刻保持对周围世界的掌握。

比赛直观表现

Beautiful Game是一个英国本土制作组，也许是因为这种“主场优势”，英国联赛除了我们所熟悉的英超以外，甚至包括了也许就连不少英国人自己都不知道的第七级联赛。但由于EA与各大联赛、球队的协议，Logo图案和真实球衣将不会出现在游戏中。

尽管游戏的比赛和训练都将以3D方式表现，但玩家无法像FIFA或者“实况”那样观察到球员之间外貌的区别，因为游戏只能以顶视角和远距离机位表现比赛，这也避开了制作组没有球员授权的缺陷。另外，游戏也不收录真实的比赛场馆，只有大、中、小3个级别的场馆供不同规模的球队使用。

分析进球过程画面

新闻栏中关于本特的评论

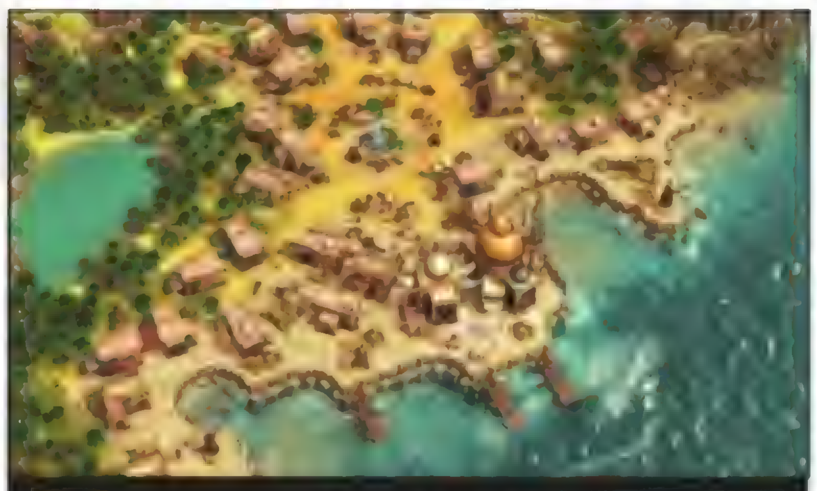
比赛画面只能以远景表现

公元1404

■上海 哲根人

Anno 1404

类型： 策略
制作： 育碧
发行： 育碧
上市日期： 2009年春
推荐度： ★★★☆



建设沿海城市

《公元1602》《公元1503》《公元1701》，这些名字对着迷于历史文明、喜欢经营模拟游戏、充满幻想和创造力的玩家来说，无一不是让人激动的名字。在如今主流游戏玩家群中，“公元”系列应该算得上有口皆碑了。长期以来，该系列就以硬派的城市建设和坚实的游戏性作为一己之长，立足于业界而不败。随着在今年德国游戏展上的发布，育碧软件希望能够给该系列带来更加新鲜的血液。我们有幸能够在前期就一睹游戏的开发理念和新要素。

假如你了解历史的话就会知道，《公元1404》的时间段约在中世纪的后期。那时大都会已经初具雏形，其复杂和文明程度经历了时间的考验，已经做好向下一个纪元进发的准备。假如有人告诉你，你将要建设的是在游戏中所见过的最庞大的城市，他并没有扯谎。不过，这一切都得从一艘小船开始。你的第一要务，是为这艘扬帆远航的冒险船指定一个目的地，也就是决定游戏的舞台。和从前那种四四方方，粗糙简陋的画面不同，新作的美术风格看上去十分养眼。海浪会随着船只的航行而展现出应有的真实表现，如果你从船舷边丢弃货物，它们甚至能依照物理引擎的计算来作出碰撞和漂浮反应。全新的引擎不但能够满足制作室的确切要求，更棒的是，它对用户端的配置还能进行自我调整。这意味着即便是在低端机器上运行《公元1404》也没有问题。相对地，拥有一台高端机器则能让游戏看上去效果出色无比。

一旦选择好了地点，你就要开始大兴土木了。起初是一个镇广场，几座房子，然而从居民们进驻住所的第一刻起，需求链就被建立起来了。单纯地为人们提供住房是远远不够的，他们还需要衣食住行上的关怀。跟你说实在的，人民这种东西最会抱怨了，要是他们不乐意，他们就会罢工；而他们罢工了，建设就会止步不前。玩家和民众之间的这种角力，正是游戏的关键所在。比如说你想造一条新的大路，而人们则想要更多的苹果酒——没辙，你只能开辟一块种苹果树的地皮，满足需求链，最终达到让人们纳税造路的目的。假如你能保证这一切和谐有序，让你的人心满意足，那么你的城市最终会越来越壮大，朝你所期望的方向发展。当然，这不是一件简单的事情。“公元”系列以详尽细致的内容为卖点，你所要操心的事情兼顾到方方面面，没有深思熟虑的头脑和远见卓识的目光，即便是在游戏里胜任一名运筹帷幄的政府管理者也是相当不易的。毕竟，它不像《模拟城市》或者《要塞》那样，是更倾向于方便玩家或者主题集中的作品。

好在游戏所拥有的画面表现多少缓和了其内容上的艰涩和深邃。在这一过程中令人叹服的是，所有的建设、种植……其过程都巨细无遗地表现在了玩家的眼前。即便是微不足道的一棵蔬菜，也会被细致地予以渲染。哪怕是游戏中NPC身着的衣料也会有相应的物理系统。人们或游手好闲，或忙于工作，熙熙攘攘，纷繁芜杂。你的城市可不是世界上唯一一块乐土。《公元1404》在遥远的东方也设置了相应的文明。一旦你的城市达到了某个复杂程度，你的供需也就到了瓶颈。显而易见，你不可能从一块土地上获取所有你需要的自然资源。而为了后续的发展，你必须再次远航，前往其他文明，在那里进行冒险，学习新的科技，互相展开贸易，甚至最终在另一块大陆上发展出属于你的城市。最终，成型的大都市将变得蔚为壮观，成片成片的住宅区延伸开来，朝各个方向伸展，亟待建造的巨大教堂坐落在整个城市的中央，象征着文明的发展和社会的繁荣。在这座教堂中进行劳作的人数，已经超过了以往任何一作“公元”里的NPC。这或许能让你对游戏的规模和大小有一个感性上的概念。P

宏伟的城市建筑群

如诗如画的游戏场景

地城英雄

Dungeon hero

■上海 根尾神

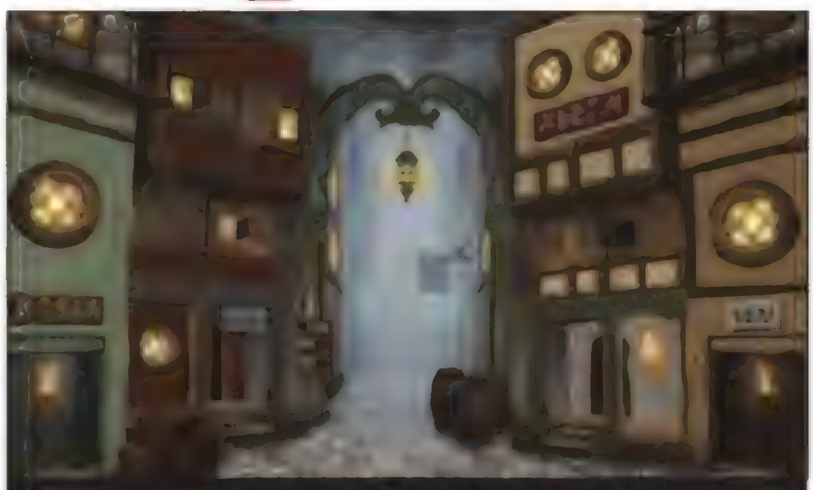
类型： 动作角色扮演
制作： Gamecock Media Group
发行： FireFly Studios
上市日期： 2009年春
推荐： ★★★★

地精们也有自己的生活

什么是地城？大号的地沟道，塞满了各种怪物，专等着你们英雄来宰？那算哪门子的地城！至少不是我所住着的那种地城。算不上金碧辉煌，住这儿的整天瞎嚷嚷，生怕有什么惹不起的家伙冲出来干你一票。可这不能阻止你前来，从来不能。不。让我带你来走一遭，让你瞧瞧真正的地城是个什么样。我最喜欢我们的地城，地精所凿。这帮孙子，整天不是开矿做买卖就是抄家伙干架，为的就是那么一点点好处。可还不止，这是一个由诸多生物共生在一起的社会，各有所需，食物、能源、一点点的人文关怀。我就这么跟你说吧，大家和谐得很咧。不管怎么说，日子就是这么过下来的，生老病死，和你们的也差不离。我们结婚，也养孩子，睡觉怕黑，怕吓人的人类。靠，我们甚至还有医务所咧。可另一方面呢，这黑乎乎的下面最叫人烦神的，却是安全问题。氏族互相征战，永不休止，还有各路角色垂涎那些所谓随地就能乱摆乱放的宝箱……咳！不管怎么说，这就是我的地城，我觉得还成，至少以前是。可最近，邪恶侵入了我们的地城，而我们所需要的，则是一个英雄。

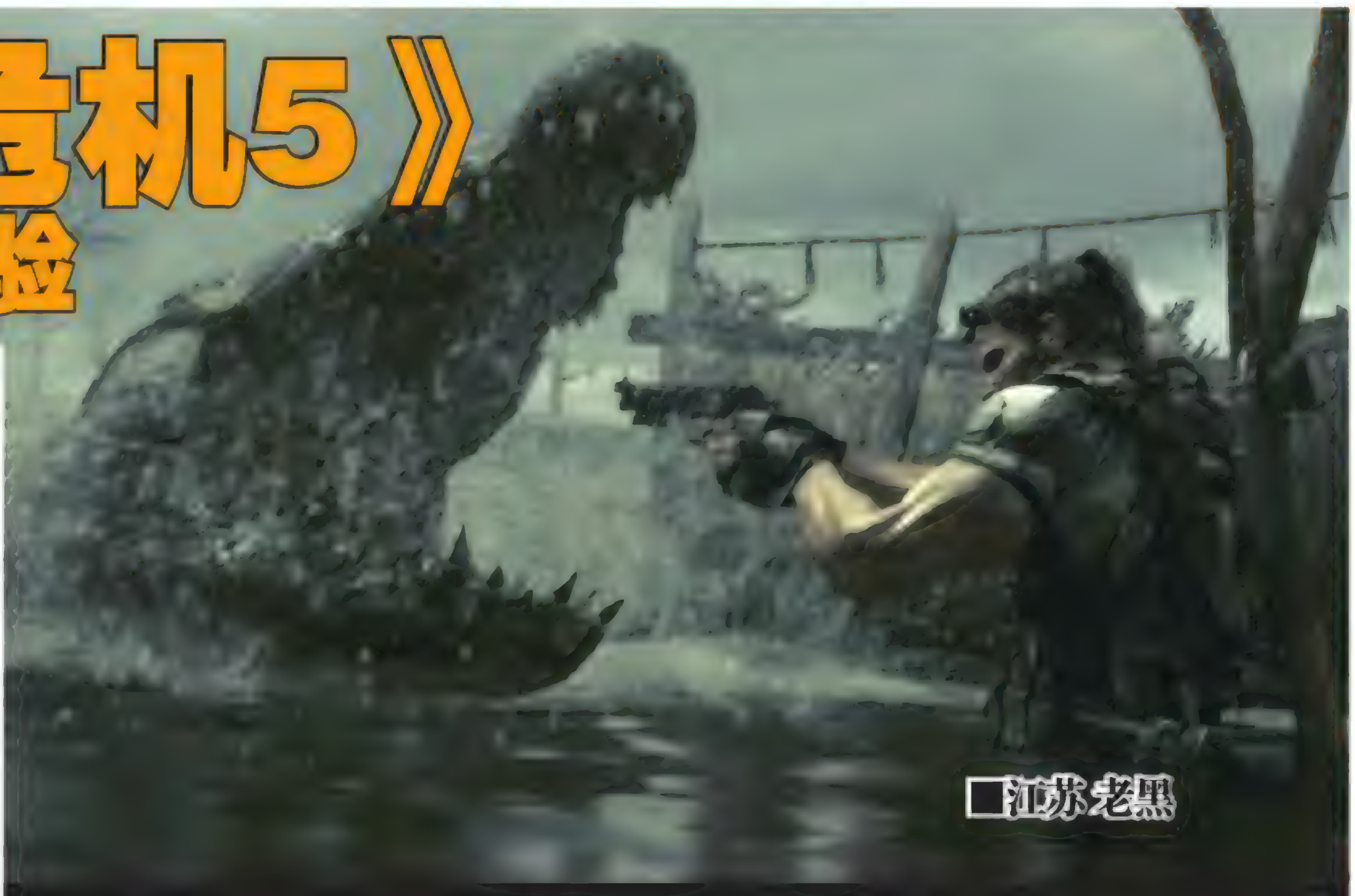
说起萤火虫工作室，你多半会嗤之以鼻。这年头做游戏的多如牛毛，谁知道你这一号啊。可假如要是说起《要塞》及其系列，估计很多人都会双眼放光。作为该小组的成名作，《要塞》独树一帜地以独特的游戏方式和视角，诠释了一个完全不一样的中世纪。同时，也改写了很多人心目中经营模拟和即时战略的定义。在其后的日子里，萤火虫工作室由于种种原因一再地局限在《要塞》所成就的品牌效应上，并没有给人们新的惊喜。直到现在，他们终于推出了《地城英雄》，而其中以一名地精的独白口吻所描述的地城作为游戏预告，一下子抓住了人们的好奇心理。曾几何时，当你在游戏里步入一座地城时，总会有成群的怪物和闪闪发光的宝箱陪伴，毫无新意可言。可曾有人问过这样的问题："他们为什么在那儿？"就像人们以《暗黑破坏神》为题材所著写的恶搞小说那样——怪物们也有怪物们的生活，有它们自己的烦恼，像闯入它们生活的英雄们一样有血有肉。只不过，这次很多奇幻题材中的标准元素都被浓缩到了这些地精身上。它们有些冒失，有些粗鲁，有些愚蠢，但又充满活力和创新精神。它们开矿、做生意，就像矮人那样；它们制造飞艇、各种便利的机械发明，甚至是可以投入战场的加特林手摇式多管重机枪，就像……呃，就像地精那样。它们的战场上可以看到第一次世界大战的影子，粗糙而又散发着技术气息的武器装备被用来对敌方实施打击，沟堑战作为长期战斗的手段被双方不约而同地贯彻着，受伤的地精们在具有医疗资格的同伴那里接受原始而毫无卫生保障的外科手术——通常以截肢为主。这种熟悉的戏仿毫不费力地就能明确地传达给人们以这样的信息：幽默的萤火虫还没忘记怎么开玩笑。

不过，毕竟这不是一款经营游戏。有《地下城守护者》等知名作品在前，类似的游戏类型几乎已经不可能做得再出色了。《地城英雄》——尽管其名字听上去不足为奇，实质上是一款动作游戏。如你所见，地精们的世界并不像我们以前在其他的角色扮演游戏中所看到的那样单纯，因此并非简单的金钱、装备、经验值就能容易地满足它们，地精们也会被一些问题所困扰。而其中不乏它们自身无法解决的大问题。有意思的是，英雄闯地城的习惯千百年来不变，它们的问题也顺带可以让这些整天扰民的精壮汉子们来解决。我们的主角是一名莽汉子，不过因为奸人所害进入了地精所在的地城，被卷入了它们的纷争之中。这名英雄身材高大、肌肉虬结，身背圆盾、腰挂宝剑，飞刀成排插胸前，端得是勇猛。像所有标准的动作游戏一样，你可以使用不同的武器，积攒怒槽，释放技能，靠完成任务和杀敌获得的技能点数来培植技能树。这些被市场无数次证明过的成功要素，毫无悬念地也会出现在《地城英雄》中。游戏中也会有惊心动魄的Boss战，也会有情报收集和发展剧情的部分，甚至到最后你会惊喜地发现，像所有黑暗阴谋一样，事件的内幕都指向一个凑趣的亡灵巫师。而相比之下，在传统的角色扮演游戏面具下面，则是萤火虫工作室对创造力和想象力的另一次挑战和突破，那些地精社会行为学式的奇思妙想，会让一个再常见不过的砍杀游戏变得不一样起来。P



安静的地城将会迎来一场恶战

《生化危机5》
正式版试玩体验



Bio Hazard5

□江苏老黑

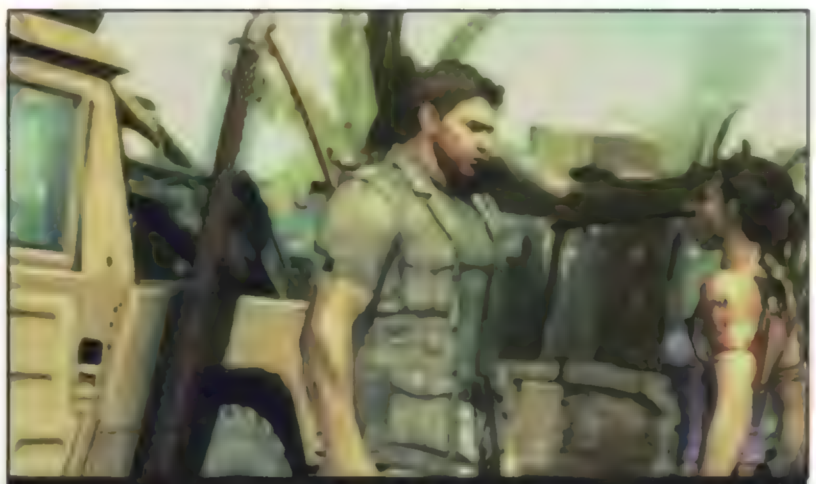
类型： 冒险动作
制作： Capcom
发行： Capcom
系统配置要求：
操作系统： Windows 2000/XP
处理器： P4 2.8GHz或AMD同等级处理器
内存： 2GB
显卡： 256MB兼容DirectX 9.0c的AGP或者PCI Express显卡
声卡： 兼容DirectX 9.0c的声卡
硬盘空间： 8GB
控制器： 手柄

3月初，Capcom近年以来的最大手笔投入，同时也是动作冒险游戏玩家翘首企盼的《生化危机5》终于在Xbox 360和PS3平台推出了正式版。如同意料之中的那样，这款完全脱离“生化之父”三上真司的系列正篇续作，一发售在玩家群中就争议不断，系列核心玩家指责这款沿袭了Bio4基本系统的游戏，已经全面倒向动作射击类型，并在难度设置、Boss战和细节方面无法与前作相提并论。另一部分玩家则认为，游戏在大片气势、画面和动作系统上均诚意十足，而这些现在指责Bio5不思进取的系列核心玩家，同样在当年Bio4发售后对游戏的颠覆性设计提出不满。毫无疑问，Bio5在商业上获得了相当的成功，无论是销量还是国外主要电玩媒体评分，均对游戏给出了肯定。游戏的PC版将在半年后推出，下面让我们通过Bio5的Xbox 360版来提前了解这款游戏的风貌。

双人合作系统

双主角历来是“生化”系列的传统，诸如克里斯和吉尔的组合、克莱尔与里昂的组合、克莱尔与史蒂夫的组合，但这种男女搭配更多的是体现在剧情，而不是游戏流程上，两名角色都是分开行动，游戏以平行时间方式延长流程，最典型的做法就是Bio2中两张游戏碟分别讲述两名主角在同一时间不同空间中的遭遇。NGC的“生化0”第一次引入了实时状态下的双人合作，但瑞贝卡同大兵比利经常被剧情强制拆散。在Bio5中，制作人对“男女主角回合后说上两句话就被莫名其妙突发剧情强制拆散”的惯用做法，进行了彻底的颠覆，我们从游戏流程早期的一个细节也能清晰地看到这种制作倾向：克里斯和谢娃在调查队成员大都遇难的情况下，要求指挥部取消任务，安排二人撤退。在得到任务继续的命令后，两人对这种不负责任的做法表示了极大不满。但从一张数据卡中得知老搭档吉尔依然活着，并且自己的宿敌威斯可也来到了非洲后，克里斯毅然决定只身完成任务，并且以“这不是你的战争”为由，要求谢娃赶快撤退。但谢娃认为一朝搭档，永远是搭档，她毫不犹豫地跟随克里斯继续冒险。

本作的绝大多数流程都是以双人合作的方式进行，玩家控制男主角，女主角谢娃则是根据玩家所设置的AI（默认为掩护，此外还有进攻命令）行动。女主角的AI也是目前玩家们诟病最多的地方，具体表现为女主角在狭窄场景下会挡住克里斯的视线，毫无顾忌地浪费子弹，Boss战中的走位也存在问题，此外女主角一旦死亡，游戏就会立刻结束，以至于不少玩家称谢娃不像是一个搭档，倒类似于僵尸们派来的卧底。



游戏开头，两名主角没有任何武器到处闲逛，让人怀疑游戏转型为了RPG

被敌人“拥抱”以后，可以按B键呼唤谢娃前来解围

属于试验形态的双人合作注定会引起玩家的诸多不满，但它依然有不少正面的意义：克里斯可以充当人肉鞍马，让谢娃能够到达场景的制高点，从而掩护克里斯在地面上的活动。主角被敌人抱住后，在来回晃动左遥杆进行QTE操作的同时，还可以按B键来呼唤同伴前来支援。同样，当谢娃被围困后，也需要玩家上前用B键进行解围。在主角的HP降为0之后，人物并不会立刻死亡，此时画面会进入负片效果，谢娃会上前使用喷雾器进行急救，此外本作中的回复道具可以被两人共享，即便身上已经没有一枚草药，只要同伴身上还有，都不必担心生命危险，当然，以电锯大叔这种Boss级的家伙来上一下子，也没机会再使用回复品了。

应该说，单机模式下的双人合作，2P的作用更接近于一个移动道具箱和护士的作用，对于战斗本身的帮助十分有限，但也不至于像网络论坛中一些极端者说的那样，是纯粹钻进僵尸堆里面找死。在子弹供应充分的情况下，2P起码能够做到自保，并且在关键时候还能给予帮助。一旦体验多人合作模式，很快玩家就能领

略到全新的乐趣，一名玩家负责诱敌，另一名玩家占领有依托的狭窄地区使用手榴弹、燃烧弹或“喷子”，对扎堆的敌人进行集中扑杀，游戏显得策略性和爽快感十足。几场Boss战在合作模式下也变成小菜一碟，如遭遇到的第二个Boss水蛭人，单人模式下玩家需要将其引到焚化间中，再启动火炉将其烧死，第一次玩的过程中，启动焚化开关的时机很不好掌握，需要尝试多次，而在双人合作过程中，1P在开关前等待，2P将水蛭人引入焚化间后，一拉开关就搞定收工了，全部过程不超过10秒。在与老威的Boss战中，1P正面牵制、2P绕到背后一发RPG火箭弹，就能轰掉老威的第一形态。正是因为合作模式下的优秀表现，Bio5看上去就像是一款专门为合作而生的游戏。即便在单机模式下，两名玩家依然可以通过离线合作模式，进行分屏合作，分屏的方式并非是常见的上下或者左右压缩画面方式，而是两个标准的16：9小画面。

动作射击系统观感

谢娃确实有浪费子弹的嫌疑，在默认的Cpver行动状态下，谢娃基本上不使用最为科学的“攻击膝盖、头部让敌兵出现大硬直，然后上前使用QTE攻击终结”这种最为经济的打法，而是毫无顾忌地火力全开，玩家好不容易为其积攒的50发手枪子弹，经常被她在一个场景中就打光了。而如果为了吝惜子弹而不给其子弹，则只能让她死得更快。因此不少玩家也想出了应对措施，甚至只给其装备电击棒一种武器。

从游戏中战斗的分工来看，2P角色显然不能过于强大，否则就没有主角什么事情了。谢娃的浪费子弹现象，主要是针对弹夹容量低、射速慢、单发攻击的手枪，这类弹药每次捡到以后，并不能满足谢娃对弹药的需求量，但是射速快、单发攻击力低，主要用于牵制的自动武器，却非常适合谢娃使用。游戏初期的蝎式冲锋枪和MP5，全满的状态下合计有100发的子弹，谢娃也经常使用长点射，而不是连射，虽然它们所带来的伤害有限，但每次命中后带来的受创硬直，都可以给克里斯的走位和组合攻击提供帮助。因此，最合理的武器搭配，就是将自动武器全部给2P，1P使用手枪、“喷子”等单发强力武器，优化子弹的配给和使用。

协助2P登上制高点

经典系统的变化

视角和操作：在2009年年初本刊对Bio5试玩版的前瞻中，已经对游戏在操作上的变更进行了介绍。人物在举枪后无法移动，让熟悉了《战争机器》以及《死亡空间》操作方式的玩家非常不适应。在正式版中，站桩式射击依然没有任何变化，但在持续体验之后，发现这种设计在Bio5的大环境下，也许才是最好的选择。本作已经全面倒向动作射击，前作中一周目过程中只有UZI一种连发武器，而在本作中半个小时内，玩家就免费获赠两支连发武器。子弹的供应量也显得更为宽松，前作中里昂始终在弹尽粮绝边缘与疯狂的村民搏杀，这种贯彻始终的压迫感和紧张感现在已经不复存在，唯一可以给玩家带来压力的，就是视角以外看不到的敌人对玩家进行突然袭击，以及在被复数敌人进攻的情况下，一举枪身位就固定死，即便放下枪也无法快速从包围中脱离的别扭感，这反而是玩家在游戏中最大的考验了。Bio4的压迫感来自于子弹供应量不足以及村民强悍的攻击意识所造就的，而在本作中，村民们毫无攻击性和配合可言，子弹又多到用不完，甚至敌人的数量也并没有实质性的提升。即便一支武器子弹告罄，很快就能在敌人尸体消失后出现的奖励道具中得到补充。在这种优越条件下，已经很难呈现出Bio4的村口大战、小楼防守战等经典流程。

本作中采用了同Bio4完全一致的越肩视角，但人物在画面中所占的比例更大，两名主角并排站立，足以遮住整个前景。

道具栏和物品补给方式：默认状态下，两名主角拥有9个装备格，每格可以容纳一种道具。两种颜色的草药依然可以组合，重复的回复道具也可以叠加摆放。玩家可以将目前暂时不需要的道具，使用Remove命令移动到道具箱之中。使用Y键打开两名主角的道具栏，还可以实现移动和交换的功能。

购买武器、道具，升级枪械等操作，需要货币来支付，获得金钱的方法依然是前作中的方法：杀怪后的奖

跃进时的动作模糊效果，让人想到了《战争机器》中马库斯的狂奔

克里斯几种QTE攻击中的一种——打翻在地，再踏上一只脚

励，以及卖掉获得的宝物（Bio4中组合不同宝物卖出更高价格的设计被取消了）。蒙面的诡异奸商永远地留在了南欧的村庄，游戏的关卡推进和补给方式完全采用了《鬼泣》的方法：在每关通关后，可以在评价画面结束后选择装备买卖和关卡选择，玩家可以自由进入以前通过的关卡，获得的道具和金钱都会得到继承，因此玩家可以找到最合适刷宝、刷子弹的关卡重复进行。如果一个Boss始终打不过去，那么玩家可以“刷”一下之前的几个钱多的关卡，然后积攒一堆火箭筒回到当前关卡，将Boss轰上天。这种“刷”自然违背了Bio的动作冒险设计，但玩家也可以在很短时间内将武器升级到顶级，不知道是不是制作组对轻度玩家的一种妥协。

结语

三上真司在离开Capcom之前曾经说过，Bio4的系统可以继续做一代，但绝对不能做到Bio6。很显然，在Bio5在前作的革命性设计和辉煌成功之下，继续吃老本，应该也是最能平衡玩家预期与制作公司商业利益的做法了。如果用一个词组来概括Bio5，那么它可以算做是Bio4的“高清威力加强版”，游戏品质不过不失。从剧情上看，不少旧人（甚至包括了斯宾塞）悉数登场，克里斯和老威在初代开始的“爱恨情愁”，也在本作中进行了了断。至于游戏系统，更是全盘继承了Bio4，诸多与前几作雷同的场景，说是致敬也好，说吃老本也好，Bio系列的下一场“大革命”，还是留给未来的第六作吧！

上市游戏热报

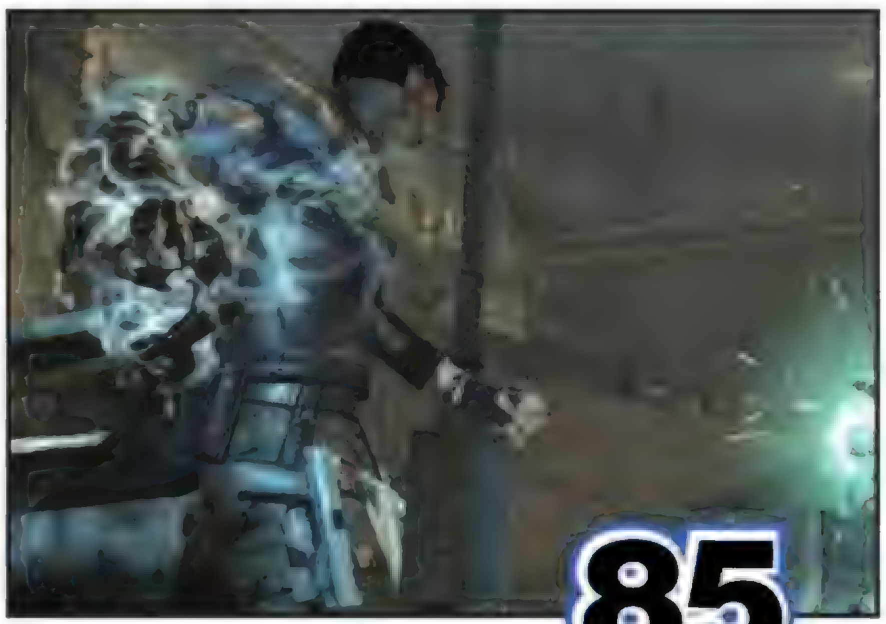
■晶合实验室 鲁鲁克·户氏

前言：虽然这段时间推出的好游戏不少，不过个性最为突出的还要算《布鲁克林商人》，打，能打，且敢打！游戏的画风独具特色，色彩鲜明，射击与打斗要素并存，看看游戏截图吧，机甲手臂做出的动作，简直残暴到……残暴到……必须玩一下亲身试一把才行！

暗黑地带
Dark Sector

这个游戏将在巨大的宇宙中完全以动作导向来进行，好比是在宇宙中进行的《虚幻竞技场》式的战斗，玩家可以购买武器和太空船并在前哨基地或太空站之间航行，参与太空缠斗或在太空站中进行《虚幻》式的打斗。当玩家离线后，角色仍可保有赚到的钱和累积的物品。玩家还可以拉上同伴组成派系一起战斗。

制作厂商	Digital Extremes
游戏发行	D3 Publisher of America
游戏类型	动作射击
上市日期	2009年3月5日



推荐度：85

红色警戒3——起义时刻
Command & Conquer Red Alert 3: Uprising

这是一个华丽的单人游戏战役模式扩展包。在增加的4个迷你战役中，每个势力各有一场战役和一场放置在日升帝国的起源突击队Yuriko的额外战役。本作中也加入了新的指挥官挑战模式，允许玩家测试自己的能力，对抗一组不同势力组成的指挥官和50种拥有不同规则和条件的独特挑战。

制作厂商	美国艺电
游戏发行	美国艺电
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年3月15日

推荐度：85

布鲁克林商人
Merchants of Brooklyn

本作是一款科幻题材第一人称射击游戏，故事背景设定在公元3100年的遥远未来，由于全球变暖导致海平面上涨，布鲁克林的高楼大厦被海水淹没。当权者在仅剩的陆地上建立了新的城市，并抛弃了原有的城市和那些并不富裕的居民，矛盾也由此开始激化。游戏采用了独具一格的画风和刺激的游戏方式，在射击的同时还融入了大量强调动作性的操作，使战斗过程更加逼真紧张。

制作厂商	Paleo Entertainment
游戏发行	Paleo Entertainment
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年3月20日

推荐度：85

帝国——全面战争
Empire: Total War

与所有《全面战争》游戏一样，本作在战争中分为了战略和战术两种层面，但是最重要的新增要素是会有巨大的舰队进行的即时海战。玩家在地面战斗中可以同时指挥20个单位，而由于船舰本身每艘都有数百人，因此战斗的规模是非常宏大的。舰船的种类很多，根据操控性、速度和火力划分，除了大型堡垒型舰艇外，还有速度较快的护卫舰和作战舰，令玩家可以享受到组织大规模海战策略的乐趣。

制作厂商	Creative Assembly
游戏发行	SEGA
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年3月5日

推荐度：85

谋杀的艺术2——追捕木偶人

Art of Murder: Hunt for the Puppeteer

美国发生了一个神秘、残忍的系列谋杀案，举国震动。类似的死亡事件在大洋彼岸的法国巴黎也被发现了。罪犯有一个特别的“爱好”：每个死者旁都会放一个穿着17世纪服装的神秘布娃娃。年轻的FBI探员Nicole Bonnet必须在两个大陆之间奔波：从法国和西班牙到风景秀丽的古巴，这次调查会让她感受到几个世纪前的惊人发现。

制作厂商	City Interactive
游戏发行	City Interactive
游戏类型	冒险
上市日期	2009年3月2日

推荐度：75

实习医生格蕾

Greys Anatomy

《实习医生格蕾》是根据ABC电视台播放的同名人气美剧所改编的游戏，本作延续了原作剧情，让玩家体验剧中医生的生活。玩家可以参与实施精密的外科手术，游戏方式类似于NDS的《超执刀》。

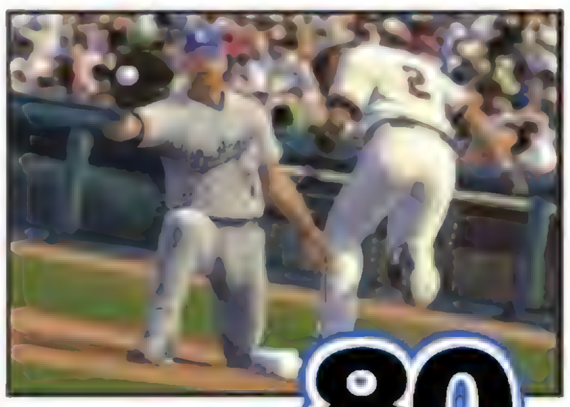
制作厂商	Longtail Studios
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月6日

推荐度：80

美国职业棒球大联盟2K9

Major League Baseball 2K9

本作无论在投球、打击还是防守等方面，都进行了不同程度的调整，像是二段式精准投球操作、深远的挥棒打击，以及快速的野手防守等，都能帮助玩家更轻松地掌握游戏。



制作厂商	2K Sports
游戏发行	2K Games
游戏类型	体育
上市日期	2009年3月8日

推荐度：80

冲突世界——苏联进攻

World in Conflict: Soviet Assault

游戏将允许玩家从前苏联的角度进行游戏。本作采用了真实世界的武器，包括俄国、美国、北约等武器都将出现在游戏中。玩家在游戏中，可以适当运用步兵、装甲部队、支援部队、空中部队等单位，以发挥最大效益进行作战。

制作厂商	Massive Ent
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年3月11日

推荐度：80

守望者——终结将至

Watchmen: The End is Nigh

千万别把游戏里的主人公当成是蝙蝠侠，他可算是蝙蝠侠的祖宗了，《蝙蝠侠》的灵感就是来自于《守望者》的原版漫画。而本作正是根据电影《守望者》而改编制作的，游戏提供玩家震动人心的超级英雄大战，将为玩家提供一个成熟的动作打斗场所。

制作厂商	Deadline Games
游戏发行	Warner Bros.Interactive
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月14日

推荐度：80

太阳帝国的原罪——天堑

Sins of a Solar Empire: Entrenchment

这是一款优秀的太空即时战略游戏，同时也是Ironclad Game的科幻小说史诗系列的第一章。游戏中玩家可以控制大量的飞船去探索附近的星球和遥远的太阳系，并利用军事、外交、策略、经济、科技等多种手段实现征服太阳系的目标。

制作厂商	Ironclad Games
游戏发行	Stardock
游戏类型	策略
上市日期	2009年3月16日

推荐度：80

宠物外星人

The Maw

本作是一款动作冒险游戏，游戏主角Frank同时也是Maw最好的朋友，他们必须携手合作，让Maw用他惊人的食量解决所有危机。

制作厂商	Twisted Pixel Games
游戏发行	3D Platformer
游戏类型	动作
上市日期	2009年3月17日

推荐度：80

汤姆·克兰西之鹰击长空

Tom Clancy's H.A.W.X.

《鹰击长空》使用了所谓的“强化实境系统”（简称ERS），能够让玩家感觉自己就像真的飞行员一样，经由ERS系统的设计，玩家可以体验到相当真实的高科技空战，像是雷达、飞弹来袭侦测、防坠毁系统、损害管制系统、战术地图、情资传递、武器弹道管制……最酷的是，玩家可以在游戏里驾驶超过50种以上的飞机在空中参与激战。

制作厂商	育碧
游戏发行	育碧
游戏类型	模拟
上市日期	2009年3月18日

推荐度：80

革命还是变异
——评《战锤40000——战争黎明Ⅱ》

■重庆 Jump

《战争黎明》的前生今世

《战锤40000》（Warhammer 40000）可以视为欧美知名桌面游戏《战锤》（Warhammer）的科幻版。和中世纪奇幻风格的《战锤》迥然不同，《战锤40000》的背景设定在遥远未来的冷酷宇宙中，在这个充满哥特感的太空歌剧背景里，各个种族为了生存、扩张以及信仰不断地互相卷入纷争，谱写了一曲又一曲宏大的战争史诗。因其硬派而充满了钢铁气息的设定，《战锤40000》在全球范围都广受欢迎，诞生20多年来已经为其母公司，英国的Games Workshop带来了超过5000万英镑的累计盈利。

2004年9月20日，曾开发过《家园》（Homeworld）系列的知名游戏开发商Relic发售了基于《战锤40000》背景的即时战略游戏《战争黎明》（Dawn of War）。这款游戏被认为是后《星际争霸》时代最好的即时战略游戏之一，因其良好的竞技性和华丽的视觉效果曾一度成为WCG的正式比赛项目。随后，《战争黎明》总共发行了3部资料片并取得超过300万份的累计销量。

前作取得的巨大商业成功坚定了Relic尽快推出续作的决心。2008年4月，Relic便迫不及待地宣布了《战争黎明Ⅱ》正在制作中，而且完成度已经相当高，预定在2009年春正式上市。要知道，公布消息的一个月前，《战争黎明》的第三个资料片《灵魂风暴》才刚刚摆上货架（虽然《灵魂风暴》并非Relic亲自制作）。游戏公布之初，尽管加入了高人气的异形种族暴虐虫群（Tyranid），但大部分玩家都认为这款看似仓促推出的所谓《战争黎明Ⅱ》不过是包裹在《英雄连》（Company of Heroes）引擎下的一代复刻版而已。

很RPG式的人物装备界面

这些星球的命运掌握在你的手中

每个种族各自有三名英雄，他们独有的技能将影响其各自的战场定位

2009年2月20日，《战争黎明Ⅱ》如期发售。兴奋的玩家将光盘塞入光驱进入游戏后欣喜地发现，他们喜爱的血鸦战团又乘着星际战舰回来了。Essence2.0图形引擎有着卓越的视觉张力，而游戏大气的剧场管弦配乐能够在进入游戏的第一秒钟就抓住玩家的耳朵。开始单机战役后，这些超级战士一头扎进战场里投入地与兽人、先灵还有暴虐虫子们战斗着，兴高采烈的捡着装备涨着经验并且升级之后还要点天赋……不对，等等，什么？升级捡装备还要打Boss？

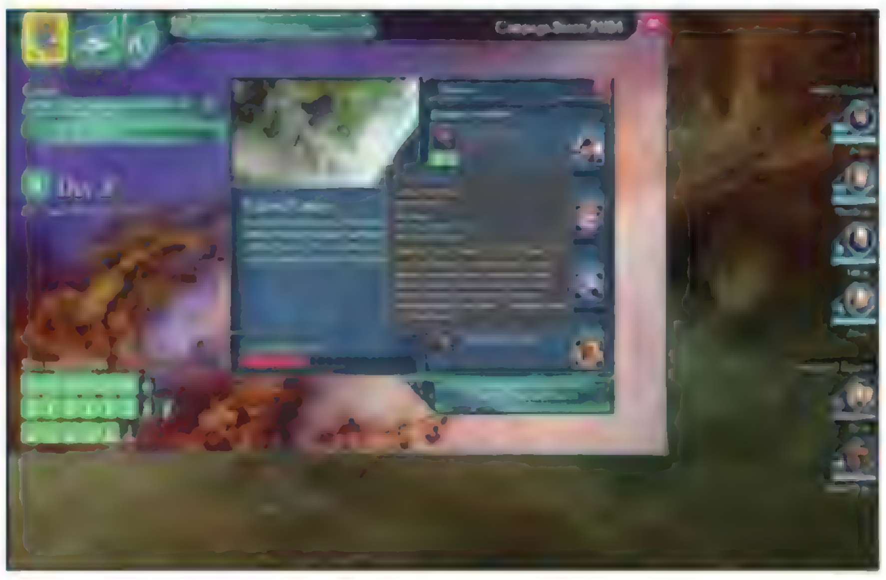
这到底是个什么游戏?

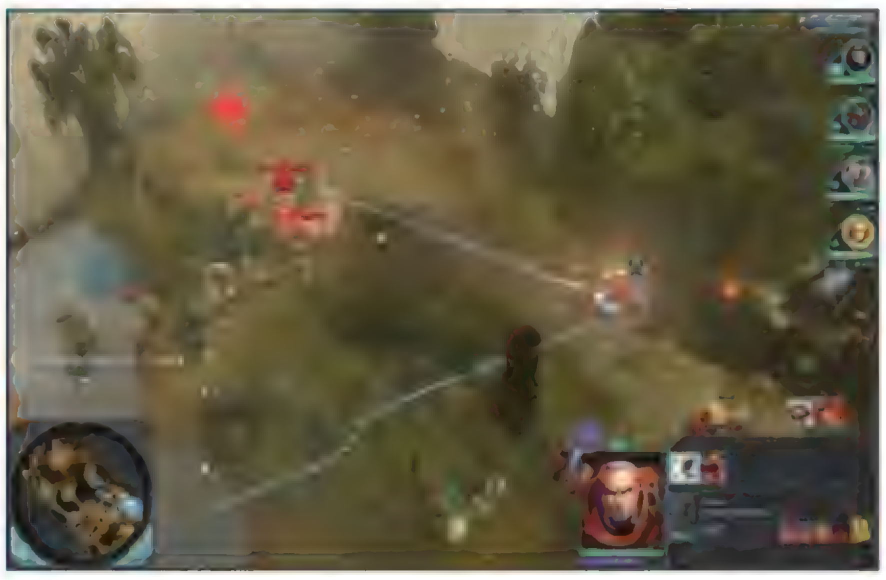
想必这是玩过《战争黎明Ⅱ》战役模式的玩家们问得最多的

随着暴虐虫群侵略的深入，卡德雷斯星的地表状况也发生了显著变化

一个问题。买回来之前以为这是个即时战略游戏，进入战役之后却发现自己不能造房子也不能造兵，能够控制的单位总共却只有4个小队。干掉敌人之后能涨经验能升级，还有掉落的装备可以捡。任务从消灭目标到防守据点，但基本目标都是要干掉关底的Boss。Boss皮厚血多攻击力强大还有特殊攻击，战斗时要充分利用地形和不同小队的特殊能力，加以良好的跑位和进攻策略才能将其推倒。这越说越像ARPG了？君不见那复杂的装备系统，不同装备不光穿上有不同效果，而且白装绿装蓝装应有尽有，加属性的加技能的甚至还有加天赋的；君不见那关卡流程，一路杀退众多杂兵最后挑战Boss怎么看都是在下副本；君不见那Boss战，完全可以按标准的坦克输出治疗三位一体的方式进行，Boss召什么灭什么，地上有什么躲什么，Boss露头的时候玩命打，Boss藏起来的时候满地图躲。最离谱的还是天赋点这玩意儿，你既可以弄出一个抡着战锤冲锋在第一线的英雄也可以培养一个远程枪械和技能专精的支援型英雄。如果不是冠以《战争黎明》的招牌，这战役大概已经可以当作ARPG单独拿出来卖了。

Relic曾经承诺他们将在《战争黎明II》上为即时战略游戏的发展做一些新的尝试，但没人想到是以这样的方式。《战争黎明II》的战役模式整个一个山寨ARPG，角色扮演要素应有尽有的同时，作为一款即时战略游戏，其战略层面的厚度却显然不足。由于长期在有限的几张地图上完成一些重复度极高的任务，除了场景会随着暴虐虫群的入侵加深而发生视觉变化，整个战役流程总是给人带来似曾相识的感觉。虽然我们必须要承认，在多年接受Diablo Too和WoW Too游戏的洗脑后，反复推Boss和刷装备的模式也并不是那么无聊。给指挥官以及各个小队长仔细地配置装备和天赋是一件注定会消耗大量时间的活计，看着成长后的英雄在战场上变着戏法虐待敌人也算得上有趣。但终归到底，作为一款RTS游戏，《战争黎明II》的战役模式显然没有满足玩家相应的期望。


根据装备奖励来挑选下次执行的任务


善用压制火力设定是防守战的关键

战役变成了Diablo，而对战变成了DOTA?

《战争黎明II》的战役模式和对战模式的差别是如此之大，你甚至会怀疑这是不是同一个游戏。对战模式中，玩家能够从4个种族：星际战士、兽人、先灵以及暴虐虫群中选择一个。每个种族有3个不同的英雄，每个英雄都有不同的技能，进而有了不同的战场定位。如星际战士的战地指挥官有着强力的正面作战能力，其出现往往意味着采取进攻态势；相对的，陆战队机械师则偏向防守。暴虐虫群的巢穴暴君几乎是最强的正面作战英雄，其巨大的身躯也极具压迫力，能够在前期占尽优势；而掠夺者阿尔法则是一个诡异的英雄，它能够在地底挖掘可供部队通过的隧道。

《战争黎明II》的对战模式中没有常规RTS的建筑建造内容。玩家需要干的事情很简单：从头战到尾。主基地能够建造部队以及升级科技，其本身也是一个资源点。和前作一样，游戏的基本资源分别为补给点和电力，要获取资源必须占领分散在地图各处的控制点。围绕着控制点的争夺，战斗会在游戏的第一分钟就打响。杀敌会让部队获得经验值

你的旗舰——末日审判号战舰正在驶入虫洞

战地指挥官能够召唤轨道轰击净化这些丑陋的异形

（没错，又是这玩意儿）同时获取第三种资源：星球能量或者兽人的“Waaaggghhh”，各种强力的特殊能力，从建造传送节点到召唤部队甚至逆天的轨道轰击都离不开这第三种资源，如何确实有效地杀死敌人以及保存己方部队不再简单地是一种资源换算游戏。而胜利手段方面，游戏引入了“胜利点数”设定，占领地图上的胜利控制点就可以使敌人的胜利点数下降，降到0就会输掉比赛。毫无疑问，这种模式比起传统的清理干净主要建筑才判负的方式要更强调主动出击的侵略性。高节奏同时极富策略性的战斗是本次《战争黎明II》对战的最大卖点。激烈的战斗任何时刻都

没有了建筑建造，基地的作用也就是个大兵营了

类似魔兽RPG的对战模式，在路口压制住对手能够带来巨大的利益

可能在地图的任何一个角落打响，不要给敌人任何喘息的机会，因为对手也绝对不会让你的神经有任何松弛。目前的《战争黎明 II》对战有两种模式：1v1对战和3v3组队战。在组队战中，各名队友将控制不同的英雄扮演不同的角色，场面比起1v1要混乱许多，当然也要爽快刺激许多。根据Relic的官方统计，目前1v1模式一场战斗的时间大多在10分钟左右，而3v3模式的时间稍长，在20分钟左右。

由于没有建造内容，对战时英雄自然就成了操作的核心目标。随着游戏的进行，英雄可以配置不同装备，从而进一步影响英雄的能力。策略的选择基本围绕着使用何种英雄，如何为英雄选择装备，如何在路口压制对方来展开。这种模式很容易让人想起流行的《魔兽争霸 III》RPG，比如DOTA和3C，而进行3v3对战时的感觉尤其接近。而通过占领据点，防守据点获胜的模式则让人想起《战地》系列。虽然比起魔兽RPG，玩家能够建造更多的非英雄单位，但受到游戏节奏和游戏人口上限的影响，跟随在

First Blood!

英雄身边的单位永远成不了一支部队，顶多算是一支冲突小队。

胜利控制点是胜败的关键

可以说，《战争黎明 II》的对战模式已经摆脱了传统RTS游戏原有的建造→资源采集→战斗的模式，快节奏的激烈小队冲突战斗构成了游戏的主题，而继承自《英雄连》的战场设定，如真实掩体、压制火力之类要素也使战斗更富策略性和真实性。总体来说，《战争黎明 II》的对战模式在保持了快节奏，高策略性的同时，其宏观平衡性也是值得乐观看待的。

作为一款有着大量爱好者的桌面游戏改编的即时战略游戏，《战锤40000》的名字就意味着原著对游戏将有巨大的影响力。前作《战争黎明》为了忠实原著出了3个资料片，到最后总共出现了9个种族，这对任何即时战略游戏来说都太多了。要在传统RTS模式的基础上平衡9个迥异的种族几乎是件不可能的任务。而反观经过改革的《战争黎明 II》的对战模式，无论加入再多的种族，只要根据玩家的反馈在英雄和兵种技能上多做微调，那么对战的总体平衡都将是相对容易把握的。

对战模式目前最大的缺点在于联机地图过少，1v1和3v3加起来共7张地图让人有些怀疑Relic的诚意。虽然Relic承诺将通过Steam平台为正版用户提供后续服务，包括地图更新和其他种族的战役更新，但仍不能减缓玩家以及主流媒体的愤怒。当然，我们也可以把这种愤怒理解为“我还想要玩得更多”的怨念。

革命还是变异，这是一个问题

要给《战争黎明 II》下一个笼统的结论是相当困难的。很显然它没有完成给RTS游戏革命的任务，因为它的战役模式已经不太像是一个RTS游戏，而对战模式又显得有些另类，不能满足最怀古的那一撮满脑子造基地屯兵的玩家，也许在他们看来，这种革命更像是变异。但它作为一款好玩刺激的游戏，给RTS游戏带来了新鲜的空气这一点是毫无疑问的。这种英雄带着一小群部队玩遭遇战，不能造建筑不能大规模对推的设定让我们依稀回忆起了当年暴雪在制作《魔兽争霸3》时给玩家的那些关于RTT游戏（即时战术游戏）的承诺。多年以后，却是暴雪最大的竞争者之一将这些想法以另一个背景故事下的另一种方式部分的呈现在了玩家面前。

啊，绿装，谁的黑手

Relic并非尽善尽美型的厂商，《战争黎明 II》也远非完美，但其优秀的表现却也无愧杰出之名。即时战略游戏的传统派可能会不喜欢它的模式，但没人能够否定它的华丽表现和令人血脉贲张的游戏体验。这款有着哥特宇宙时代独有的钢铁洪流壮丽美感的作品不一定也不需要成为时代的主流和RTS游戏未来的发展方向，它足够好玩也足够深邃，对玩家们而言，这才是最重要的。

现在，Relic，拜托你快点推出新的资料片吧。P

一场大战之后最大的乐趣莫过于清点战利品了

浅谈游戏中的语音控制

■陕西 Azrael

《终结之战》（以下简称EW）发售后，有人说，汤姆·克兰西系列终于出现“雷作”了。

没错，若以传统RTS标准类衡量，EW的表现确实不尽人意：只有背景没有剧情，别扭的视角，太少的单位种类——三大势力的单位几乎没什么差别，而它们之间的相克关系又如“石头剪子布”般简单。光凭这些，似乎就足以宣判一款RTS的死刑。尤其在这个家用机上有《光环战争》拦截，PC机上有《战争黎明II》围堵的时候，想不被骂就已十分困难，更别说要对得起之前育碧的大肆宣传了。

但要我说，这是一款跨时代的作品，它对RTS这一类型的推动远远大于同时期发售的上述两款大作（尽管后两者在各方面的表现都非常优秀）。原因只为ED首次将语音控制植入人心，这是一个了不起的创举，对于育碧敢于花费巨资去力挺这么一款极具实验性质的游戏，我是很钦佩的，难能可贵的是，这款游戏居然还是RTS类型。

国人自行开发的WoW语音控制软件，但设置繁琐，基本没有实用性，只能拿来娱乐一下

EW之前的语音控制技术

将语音控制应用在游戏并非EW首创，世界上首款支持语音控制的游戏现已无从考证（反正我考证不出来）。早在1998年，以专业而著称的老牌军事游戏制作商Novalogic推出的《MiG-29 Fulcrum》与《F-16 Multirole Fighter》中，就曾加入语音控制，次年Sonalysts出品的《Jane's Fleet Command》也同样出现了语音指令。从这些作品不难看出，早期的游戏即便加入语音控制，也往往集中在飞行/舰船模拟类，因为指令相对简单，也很难产生歧义。在那个图像表现匮乏的年代，语音指令的出现对提高玩家的代入感起了一定作用，可惜因为技术水平的限制，这项技术也仅局限在这些小众类型上。

不管怎样，电子游戏从出现之初便开始朝人的不同感官开发，语音技术发展是必然的。经过一段时间的沉寂，2004年算得上语音控制的一次井喷，这时不仅PC平台的《虚幻竞技场2004》加入了对语音控制的支持，玩家可以用语音向队友下达一些简单的指令，诸如“Attack”（攻击）、“Cover me”（掩护我），连家用机平台都蠢蠢欲动。日本著名厂商KONAMI于2004年在PS2平台发售了一款具有相当创新的游戏——《Lifeline》，官方宣称“游戏将可以辨认5000个单词和10万个短语”，当然，最后识别效果如何，这是个因人而异的问题。此时语音控制主要集中在第一/第三人称射击上，之后开始尝试性地加入到RTS里。遗憾的是，这些作品无一例外地惨败，2005年的《钢铁意志》（Will of Steel）就是一个典型的例子。

当初承诺的全球作战，最终成品是这个很概念化的地球……

《钢铁意志》是一款名副其实的烂作，Gamespot为本作打出了4.0分的低分，并评论本作具有“让人沮丧的游戏性，可怕的寻路系统，糟糕的画面，语音控制只是一个噱头”。一年后的《联盟——未来之战》（《Alliance: Future Combat》）则更是一场灾难，2.3分的超低分让本作当时宣称的“全程语音控制”完全成了一个笑话。这两款作品的出现，无疑给RTS的语音控制泼了两盆冷水。人们发现，这项技术运用在RTS领域绝非想象中那么简单，若想让这个系统较好地融合到游戏当中，游戏的整体架构必将发生相应的变化，否则语音指令只能成为鸡肋般的存在。而这么大的系统改动所面临的风险又不是一般开发商能够承担得起的。于是，RTS的语音尝试就在这个糟糕的结果下收场，之后再没有哪个厂商敢于将语音控制作为

EW还提供了在即时战略游戏中很少出现的望远镜，看来是一心想让玩家过一把战场司令的瘾了

《钢铁意志》几乎没有经过任何美化的界面，让我依稀有种回到当年面对《血狮》时的感觉

RTS的宣传语，直到EW的登场。

对游戏真实性的追求告诉我们，语音控制是一个不可回避的发展方向。当我用不熟练的语音指令控制EW里的单位时，身边一些从来不玩RTS，甚至很少碰游戏的朋友都表示了极大的好奇，从这些“非玩家”跃跃欲试的行为可以看出，起码这个方向是没错的。游戏，说到底就是一个互动的娱乐产物，技术的发展无非就是让这个互动性更高。所以我们看到了从2D到3D的转变，从点阵到高清贴图的进化。但十几年过去，我们看到的也仅仅是更多的多边形，在互动性上没有本质上的提高，在这种条件下，Wii这样的异质主机出现也属必然。而语音控制正是RTS求变的一种方式。虽然前面提到很多应用到这种技术的游戏，但没有任何一种游戏类型会比语音控制的RTS更振奋人心。在EW里，玩家可以明显感觉到一种大权在握、天下我有的成就感，这种控制方式也更接近我们在电视上看到的战场，玩家此时就是一位将军，有力地下达每一个命令，这种满足感是传统RTS里的微操所不能比拟的。

PS2的创意游戏lifeline

一部有待完善的创意之作

若不是要在家用机平台发售的话，EW绝对不会是现在这个样子。RTS一直是PC平台最后一块阵地，虽然从次时代开始，各厂商没有放弃向家用机移植RTS的努力，从《命令与征服3》到《红色警戒3》再到《光环战争》，如何优化手柄操控一直是个老大难的问题。可以说EW这么设计是被逼出来的，加入语音控制实属无奈之举。比起同期的RTS，EW的游戏界面相当简单，这也许会让很多核心玩家感到不屑，于是EW在迎合了家用机操控的同时，也造成了PC版的较低评价——EW的Xbox 360版的Gamespot评分为7.5，PC版只有6.0。但简化界面并不意味着退步，相反如今很多游戏正为了取消所有HUD而努力，《波斯王子——重生》与《死亡空间》就是两个典型的例子。干净的游戏画面有着更强的表现力，表现控制版OT改动所面临的风险又不是一般开发商能够承担得起的。语音控制的尝试会吸引更多轻度玩家加入，他们对策略性没有太多要求，只想通过简单的方式来体验一下运筹帷幄的感觉，比起同期发售的《战争之人》（Men of War）这种一个单位就有一排技能的RTS，EW无疑是更好的选择。大家生活都不容易，尤其在金融危机席卷全球的时候，更多玩家需要的只是放松。从这一方面来看，育碧算是找到了自己的蓝海。

育碧算是语音控制的大力倡导者，除EW外，2006年的《彩虹六号4——禁闭》与2009年的《鹰击长空》均加入了语音控制

诚然，EW有着太多不成熟的地方，有无数的玩家在批判语音系统如同鸡肋，在中国玩家中这种现象更加明显一些，原因无非是不支持中文语音，而英语指令的识别率在我们看来又不是十分准确。不过既然是上海育碧出品，如果要发行简体中文版，相信加入中文语音也是值得期待的。还有不少玩家在抱怨游戏的操作性差——请不要将这部作品与传统RTS做比较，更不要和电子竞技项目作比较。我们要抱着一颗相对平和的心来看待这部作品。试想一下，倘若EW没有加入语音控制，没有限定视野，而是谨慎地做一款各方面都中规中矩的RTS，就算素质再怎么完美，我们得到的也无非是一款“好玩的游戏”。RTS还会四平八稳地缓慢发展，难以迎来技术上的改革。

一项技术上的改革，必然会带来不成熟的作品。除了语音控制，ED的视角也颇为另类。制作人员想让EW的视角显得更有魄力一些，以便更加符合真实战场，但由于没有考虑到“习惯是第二个上帝”，结果视角系统饱受玩家诟病。然而玩家在诟病的时候，是否也应该想想，我们是否太执著于传统RTS中的战争迷雾了？像EW这样，视野只能跟随己方部队，显然比战争迷雾更符合真实战场的情况。当然，这会给操作带来不便，可游戏总是在进化的，多给一些宽容，相信接下来的作品会不断完善。

结语

写到最后要特别提一下，事实上现在将语音控制发扬光大的并非以上介绍的作品，而是任天堂的掌机NDS。从2005年开始，各游戏厂商就开始挖掘NDS上那个小小麦克风的利用价值。在任天堂的作品《任天狗》中，你对着麦克风叫一声“旺财”，小狗就会屁颠屁颠跑来（前提是你将小狗取名为旺财）。在《逆转裁判4》的游戏过程中，气势十足地大喊一声はんたい（反对），那效果也是立竿见影。但由于卡带容量和处理机能的限制，掌机上的语音控制只能是小打小闹，调剂一下游戏性，成为味精般的存在，故不在本文讨论范围之内。

无数游戏玩家梦想着“脑后插管”时代的到来，当这一天真的到来或者将要到来之时，肯定会出现无数怪胎，一如NDS和Wii上的很多异质游戏。以发展的眼光来看，这些游戏就是改革的先驱，先驱就是用来牺牲的……虽然会让传统游戏玩家难以接受，但没有这些作品作为铺垫，却是万万不行的。EW现在的遭遇，也只能说是生不逢时，也许若干年后，我们来回顾那些逝去的游戏，就会为这款作品打上里程碑的印记了。P

《红色警戒》与时空悖论

■山东 安航

时空旅行无疑是当代科幻作品中一个不衰的经典题材，无论过去与未来，那充满未知的旅行总是不断激发着人们的探索欲。《红色警戒》作为一代即时战略游戏的先驱者，它的剧情也享受了几次华丽的时空旅行，而其始作俑者便是前无古人后无来者的天才物理学家爱因斯坦，在游戏中，爱因斯坦的首次时空旅行便奠定了整个《红色警戒》世界观的基础。从1996年《红色警戒》1代至今，《红色警戒》的时空之旅已曲曲折折走过了12个年头，最艰难的关头莫过于“西木头”被电子艺界解散重组之时。到2008年底，新一代《红色警戒》再次横空出世，又是一次时空转送引发的红色风暴！

纵观整个《红色警戒》历史，它的剧情虽然纯属虚构，但其浓厚的冷战思维定式在国内也引起过不小的争议。抛开这些争议不谈，这个充满未来主义色彩、建立于不完善科学体制上的游戏剧本也难免会出现一些不清楚不明确的时空问题。如若拿游戏剧本的严谨程度去对比当代科学的条条框框未免有些教条主义，不过把这些有趣的问题当作酒足饭饱后闲谈的主题，还是能显现出咱“西木”粉丝的热忱与研究精神的。那么，各位盟军苏联旭日的指挥官们，就请随我一起进入这场时空之旅吧。首先让我们跟着《命令与征服大百科全书》，简单地从头回顾一下《红色警戒》系列的剧情。

1946年也就是第二次世界大战结束后的第二年，爱因斯坦乘坐自己发明的时间机器回到了过去，在监狱门口希特勒刚刚被释放之时与其握手，这一举动将还未成气候的希特勒从历史上抹去。想必爱因斯坦的本意是想改写历史以挽救二次世界大战中不计其数的死伤，但他没有料到的是没有了希特勒，苏联却在欧洲迅猛崛起并发动了新一轮的世界大战（注：苏联现在正确的提法应该是“前苏联”，不过游戏虚构剧情中的这个苏联与我们现实中的前苏联是两码事，故也不予改动）。《红色警戒》1代便围绕着这次被称之为“第二次超级世界大战”的世界之战而展开。美国人总是在自己制作的游戏或者电影中“拯救世界”，坐落于美国的“西木头”公司自然也不会往自家脸上抹黑，故苏联终究被以美国为首的盟军击败。游戏中的斯大林死后，他的私人顾问凯恩下落不明。注意，到了这里，游戏剧情产生分支，另一个平行世界《命令与征

如今的西木，名号已挂靠在EA这杆大旗之下

爱因斯坦回到过去的一次握手

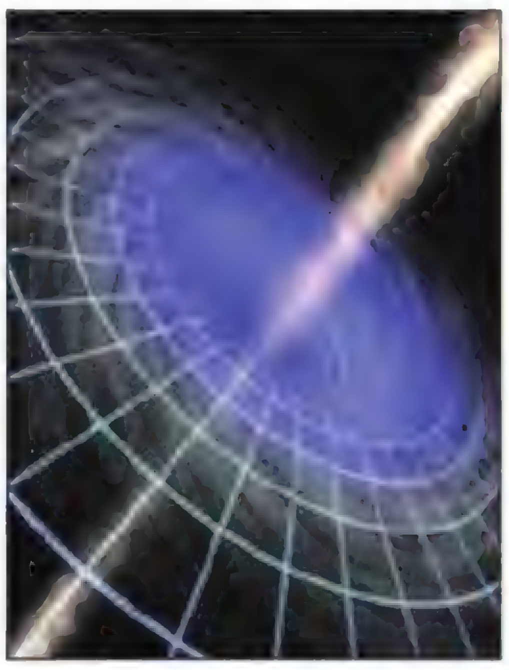
游戏中苏联军队铺天盖地的进攻

服》正传开始，GDI是由世界“正义”大国为了防止再次出现“邪恶”势力、并维护全世界和平而组建的全球联合防卫组织。而斯大林那位下落不明的私人顾问凯恩，走上前台成为了NOD兄弟会的领袖。

回到“红警”的虚构剧情中来。战后美国在苏俄扶植了傀儡总理洛马诺夫，世界又和平了一段时间。但这“一段时间”并不太长，这个傀儡洛马诺夫又打了回来，这次突然袭击搞得美国措手不及，好在又得到爱因斯坦的帮助，在科技上获得了优势，并获得了战争的胜利。这便是《红色警戒2》的剧情。这优势科技之中当然也包括了早已在1代就制造出来的超时空传送仪，但从剧情上来讲，超时空传送仪只在资料片《尤里的复仇》中用于对付尤里。当然还是那句话，“正义”总是会战胜“邪恶”的，洛马诺夫统治世界的野心又一次破灭了。

2008年底推出的《红色警戒3》剧情紧接着《红色警戒2》的末尾：在战争即将结束，克里姆林宫“大扫除”之时，查丹科启动了宫殿地下苏军的绝密工程——时间机器，这一次时间站在了苏联这一边，时间回到了1927年。在苏黎世国际物理学会上，查丹科直接抹杀掉了爱因斯坦，就像曾经爱因斯坦抹杀希特勒一样！失去科技优势的盟军节节败退，苏联大局在握。但查丹科没有想到的是，一个新势力——旭日帝国（港台译：升阳帝国）因此次时间旅行而崛起，就像曾经爱因斯坦没想到苏联会因失去希特勒而崛起一样……

下面我们应该来说说问题了。从本质上讲，时间是不存在的，存在的不过是一个不断演化的宇宙。时间的概念就是对这个演化宇宙进行描述时产生的。同理，空间也是如此，“时间”与“空间”都是我们在描述现实物质世界时引入的抽象概念。它不是如物质粒子这样客观的实体，是为了对现实世界进行数学描述时引入的一种度量概念。时间与空间唯一一点不同就是时间是不能静止的，它总给人一种在不断“流逝”的感觉。但事实上这是因为世界是在不断变化的，这才是让我们认为时间在“流逝”的根本原因。然而，不论我们把时间与空间的数值代入再复杂的数学公式，不论做出再复杂的四维、五维甚至六维示意图来说明它，在这线性的历史中，我们始终要面对的就是“时空悖论”这个问题。



空间扭曲示意图

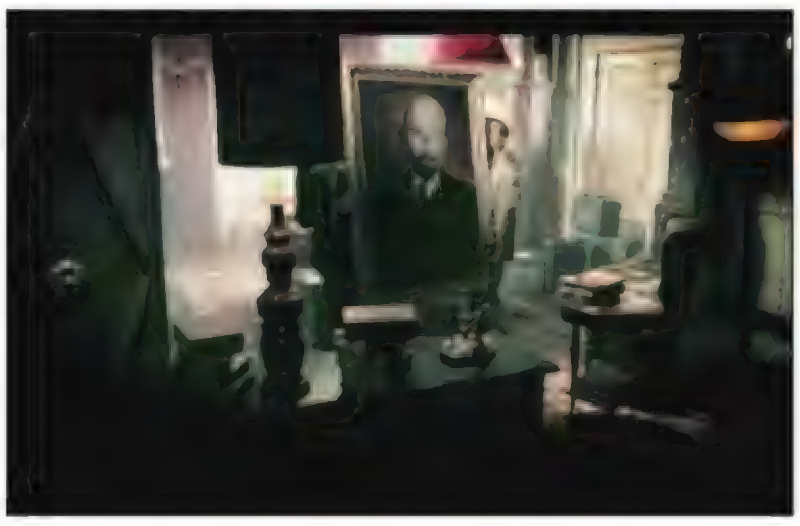
简单来说，如果你通过时间机器回到过去，在你的爷爷还未成年时杀死了他，那么没有爷爷就没有爸爸，没有爸爸那你从哪儿来？你又如何通过时间机器回到过去杀死你爷爷呢？这便是时空悖论——重点在于它违背了历史的线性关系。

有一种观点认为，历史应该是十分严谨的，是不容许改变的。即便你真的可以回到过去改变你认为可以改变的（无论直接因素或者间接因素），但历史仍会照着原来的进程发展到既定的结果。《红色警戒》1代中，爱因斯坦想通过抹杀希特勒来间接改变“二战中不计其数的死伤”这一局面，却引发了“第二次超级世界大战”——虽然苏联的崛起与希特勒的死并没有什么关系，但仍旧产生了不计其数的死伤。就这一点来说，《红色警戒》最初的世界观与这种观点是相符合的：一件事情的发生通常要受到很多因素的影响，你或许可以改变其中一个或几个，但你始终无法改变全部；且当你改变其中若干因素时，其他因素也正发生着相应的变化。电影《蝴蝶效应》便是这一观点的最好诠释。

而在二代资料片《尤里的复仇》中，游戏在尤里大势在手的情况下开始，爱因斯坦利用时间机器改变了这一现象使盟军获胜，这便推翻了上述的历史不允许改变的观点。与上次时空旅行不同的是这次是改变直接因素——盟军女特工谭雅直指尤里在某处设立的秘密建筑，直接在尤里的势力刚刚萌芽之时将其消灭。直接因素虽比间接因素更具影响力，但就时空旅行的角度来讲还不足以改变历史。如电影《时间机器》所表达的一样，男主角为了救死去的女主角而发明了时间机器回到了过去，虽改变了约会地点，但女主角还是死了。为什么？男主角为了救死去的女主角才发明了时间机器，如果女主角没死男主角何以发明时间机器？不发明时间机器，何以回到过去？这一环扣一环的矛盾通过直接因素更快地给了我们答案。同理，爱因斯坦回到过去是为了扭转尤里的强势，如果没有尤里的强势，爱因斯坦何须回到过去？所以无论直接因素或者间接因素历史终究是不允许被改变的，这便是《红色警戒》的第一个“悖论”。

关于“时空悖论”这个问题，当代伟大的物理学家霍金还提出了“平行宇宙”学说。即你使用时间机器做时空旅行时，会脱离现在你所处的线性历史，跳到另一个线性发展的历史中创造一个新的线性关系，而你原来所处的历史依旧会照着原来的样子发展不会改变，你所改变的（或许此处

尤里的心灵控制器



在游戏动画中列宁像被搬走了

应该用“创造”）只是另一个与原先不相干的世界。《红色警戒》系列剧本的撰写者显然不是霍金的粉丝，他们并没有照霍金的“平行宇宙”论所述来撰写《红色警戒》历史，正如同哲学理论中所述：不可能两次踏入同一条河流。霍金的这种理论是不存在“回来到原来世界”这一行为的，因为每一次时空跳跃都是一次影响（或者说创造）新历史的过程——时间机器再次时空跳跃只会再次跳出一个新的平行历史来，而最初线性历史是已成定局的且无法找回。所以在《尤里的复仇》中，谭雅他们最终还能回来并复活了卡维尔将军。

虽然如此，平行宇宙学说仍在《命令与征服》系列正史中被提及。巧妙的是，这个平行宇宙学说被撰写者应用于说明现实世界（游戏玩家）与游戏世界的关系：爱因斯坦本来是存在于我们这个世界里的（游戏玩家的世界），且这个世界的时间线仍然在进行中，第二次世界大战结束，苏联的解体，联合国、家用电脑的出现……但他本人通过时空旅行抹杀了希特勒使原本的世界出现断层，分叉出另一个世界——第二次超级世界大战的世界，也就是游戏中的历史。可以说这种撰写手法为《红色警戒》中的世界增加了真实度，让人有种它真实存在的感觉。同时平行宇宙论也被用于解释《红色警戒》与《命令与征服》两者之间的关系。但根据《命令与征服大百科全书》，《红色警戒》1代以盟军胜利为结局，苏联失败后，技术人员为了防止盟军窃得苏联的技术资料，已将天启坦克、V2火箭车、磁暴线圈、潜艇等高端技术的设计图与资料完全销毁。可最后由盟军衍生出的GDI，仍掌握了猛犸坦克的技术，这里也应该算是一个“悖论”。

尤里的部队还是很强大的

在游戏剧情动画中，爱因斯坦握手之前在那站了很久

下面再说到的便是“抹杀”一词，为何一个简单的握手就能把希特勒从历史中抹杀掉？这个过程是怎么实现的呢？在《命令与征服大百科全书》中有这么三段描述：

时空传送器的进化

1.在整个第二次世界大战之前的历史中，爱因斯坦必须在一个特定的时间和地点，可以和阿道夫·希特勒进行接触。这时需要希特勒还没有掌权（没有众多保镖），同时能够知道他的准确位置。满足这一条件的地方就是1924年德国的兰茨伯格（Landsberg, Germany），当时希特勒刚刚从由于啤酒馆暴动失败而关押他的监狱中被释放出来。

2.按照量子物理学的理论，在统一的时空中本地的实体必须避免和访问这一时间线的实体进行接触。如果变动的实体和本地的实体之间的发生体接触，理论上的结果是被定义为“时空悖论”现象。这个“悖论”会立即造成变动实体的时空复位，但是同时也会引起本地实体空间的完全断层。显然，爱因斯坦非常清楚这一现象，而且知道他为完成任务所要做的就是无论如何要建立一次实体接触。实际在技术上，第二个实体可能是任何事物。仅仅因为在那里，仅仅“打扰”了先前安静的分子，或是只是在先前没有走过的路上走过，在那特殊的时间、地点，“时间悖论”就会发生。所以爱因斯坦一旦存在于过去空间，断层就会发生。

3.1946年，美国新墨西哥，三一城某处，爱因斯坦的一位身份不明的助手启动了超时空传送器，然后爱因斯坦站立在了德国兰茨伯格的一所监狱之前，这时的时间是在1924年。

这三段话分别说明了爱因斯坦抹杀希特勒的前提、理论基础和操作过程。但因为我个人条件所限，我并未找到量子物理学中关于时空传送中由于实体接触所产生特定现象的资料，也就是说在这《命令与征服大百科全书》中依据的那部分量子物理学理论并不一定是真实存在的。不过，我们就姑且以文中所述理论为准，分析一下爱因斯坦的操作过程：爱因斯坦是通过本地的实体（希特勒）与访问时间线实体（爱因斯坦）的接触引发“时间悖论”

游戏动画中爱因斯坦也被“抹杀”

现象来达到抹杀希特勒的目的。这个“悖论”则立即造成了变动实体的时空复位（爱因斯坦回到自己的时空），同时也引起本地实体空间的完全断层（希特勒消失）。原来“抹杀”就是这么简单一个动作导致的……

但注意

“红警”系列的画面进化

看前面第二段那句话：“第二个实体也可能是任何事物。仅仅因为在那里，仅仅‘打扰’了先前安静的分子，或是只是在先前没有走过的路上走过，在那特殊的时间、地点，‘时空悖论’就会发生。所以爱因斯坦一旦存在于过去空间，断层就会发生。”问题的关键就在这里，根据片头动画描述的剧情，爱因斯坦回到1924年，从容地走向希特勒，谈话并握手，这一系列动作持续了10秒左右。这期间，爱因斯坦不可避免地与周围的空气接触（打扰了先前安静的分子），当然还有他站在1924年德国的土地上（在先前没有走过的路上走过）。这些接触足以产生无数次时空悖论并把爱因斯坦打回他自己的时空了！更严重的问题是：照此理论，与爱因斯坦接触的地面与周围连接全世界的空气都将消失！如果地面是水泥地的话，还好不会影响到下面的土地。但如果空气都消失了，那么全世界人都会因缺氧而憋死，除非当时有人正背着氧气瓶在深海里游泳……

从这一点上说，《红色警戒》的剧本撰写者真是引用了时间悖论结结实实的打了自己一耳光，产生了又一个“悖论”。那么依照这个理论，如果要真的实现抹杀目的，就要把爱因斯坦直接传送到希特勒的身上。这个操作的前提——定位将变得十分困难，定位需精准到每一秒希特勒的位置。在传送爱因斯坦成功的瞬间接触到希特勒，瞬间使希特勒消失并把爱因斯坦打回原来的时空。看来这种瞬间操作如果真能实行，也就不必担心希特勒身边是否有保镖了。或许晚上睡觉的时候可行性比较大，因为睡觉时人躺在床上，床是不会动的，就那么大点地方，爱因斯坦也躺着传送过去好了（编者按：这个想法很邪恶！）。但是，又是但是！如果希特勒的身体体积比爱因斯坦小，不能完全把爱因斯坦传到希特勒体内的话，爱因斯坦碰到了周围的空气，空气还是会消失，大家还是会被憋死……全世界大多数生物死亡（除了一些海里的生物），生物需重新用几百万年的时间进化。历史必定被完全改写，这更是违背了最初所讲述的“历史应该是十分严谨的，是不容许改变的”这种观点。所以事实上，时空旅行在如此之多的线性矛盾下几乎成了不可能。

《红色警戒3》里，查丹科抹杀爱因斯坦也使用了同样的手法，所以同样也有这个理论漏洞。然而我们要说到的最后一个也是最重要的一个“悖论”的主角也正是查丹科，依《红色警戒3》片头动画所述，查丹科一行三人回到了1927年的苏黎世国际物理学会上，并在后台抹杀了爱因斯坦。虽然当时1927年爱因斯坦早已完成“狭义和广义相对论”（1905年狭义相对论，1916年广义相对论），但根据《红色警戒》1代历史，时间机器是到1946年才被发明出来用于抹杀希特勒。那么重点就是：查丹科在爱因斯坦抹杀希特勒之前就先把爱因斯坦给抹杀了，那么抹杀希特勒这个行为便不会发生，也就是说希特勒仍将存在！从希特勒的历史来看，1927年纳粹党已经基本成形（但未掌权），那么当查丹科回到自己原来的时间线里时，那个崛起的帝国根本不应该是旭日帝国，而是纳粹！

当然纳粹也不仅仅是德国一个国家崛起这么简单。因为希特勒的回归，世界的进程应该变得近乎于我们现实世界的第二次世界大战（因为希特勒的侵略思想与纳粹党的形成这个宏观事实并没有改变）。德国发动第二次世界大战，苏联与盟军的所有国家都应是参战国；而这个剧情线中盟军没有了爱因斯坦，便没有了原子弹；没有原子弹，日本本土也不会遭受两弹的重创，所以同为纳粹的日本也应当是崛起的国家之一，或者连意大利也是。这样说来真正应该出现的，是一个纳粹阵营联盟，它同盟军和苏联一样以联盟的性质存在。更糟糕的是二战时期，德国也在研究原子弹，这样一来没有了爱因斯坦，德国没准会最先掌握原子弹，苏联与盟军也因此可能无法取得战争的胜利。所以就现在的《红色警戒3》的状况来说，苏联、盟军、纳粹三方组成三足鼎立的状态才符合《红色警戒》史的逻辑！所以这便是现在《红色警戒》中最重要的一个“悖论”。

后记

《命令与征服》大百科全书

从1代说到3代，《红色警戒》史说完了，时空悖论说到这里也结束了。不过说到底，游戏只是游戏，它重在娱乐性，所以建立于科学理论基础之上，但不完全遵循科学理论也无可厚非。更何况如今所有关于时空旅行的资料皆是科学推论，无一实践成功。所以说到时空旅行，作为一个玩家，作为“西木”的粉丝，我们首先从娱乐的角度来看待它同样无可厚非。同时，历史是否应该如此戏说，我们每个玩家都应该建立正确的判别和衡量标准。此外，在游戏之余，如果又能让人从中学到一点什么，那就是最好不过的了。笔者是一名文科生，手中掌握的与能查到的理科资料确实有限，文章中所用的理论与推论，可能存在着一些问题，还请读者多多包涵、多多指教。P

（注：关于《命令与征服大百科全书》的资料，可查阅《红色警戒3》中文站论坛（www.ra3.cn）中的置顶帖。“红警”游戏与真实历史无关，本文仅代表作者个人观点。）

直击费伍德战争工坊最新杀器

——DOTA6.55至6.59重要装备更新解析

■上海真红

编者按： 6.55是近期来冰蛙又一个呕心沥血的新DOTA系列的开端，新英雄新装备的加入让众多玩家大呼过瘾的同时，也让一部分玩家有些迷茫，再加上6.55到现在6.59D十几个版本中冰蛙又根据民意进行了大量的平衡性改动，让很多还没有熟悉全新事物的玩家更加不适应，所以这次特地向八哥要了点版面，以履行上期介绍6.58-6.59C更新时承诺要做的重要装备解析。

由于版面限制的原因，本期着重两款在6.58重做的装备——“刃甲”和“碎骨锤”，以及最新装备榜上呈上升势头，大有挑战同类装备老大地位的“相位鞋”与“金箍棒”。

“适合那些总是读秒的倒霉蛋们”

——新版刃甲独家解析

6.58中冰蛙回炉再造了两大兵器，“刃甲”就是其中之一，刃甲早在回炉以前可以说是CW中的超级冷宫装备，只反弹近身伤害的特性使得它泛用面极其狭隘，而如今的新版刃甲究竟有何功效，是否能扭转长期无人问津的状态呢，还是要先看一下新旧两版刃甲的属性对比。

旧版刃甲（总价1770G）

构成所需部件：

攻击之爪（650G）：增加9点攻击力。

锁子甲（620G）：增加5点护甲

合成卷轴（500G）

合成后属性：增加15点攻击力，5点护甲。

被动技能：将所受的近身攻击伤害（未计算护甲）的20%反弹回去（魔法伤害）。

持续时间：5秒

冷却时间：10秒

新版刃甲（总价2200G）

构成所需部件：

阔剑（1200G）：增加18点攻击力。

锁子甲（550G）：增加5点护甲。

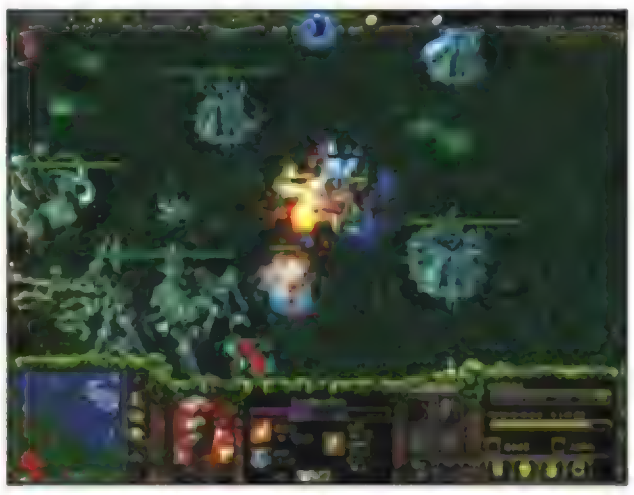
法师长袍（450G）：提升6点智力。

合成后属性：增加5点护甲，22点攻击力，10点智力。

尖刺（主动技能）：反弹所有伤害

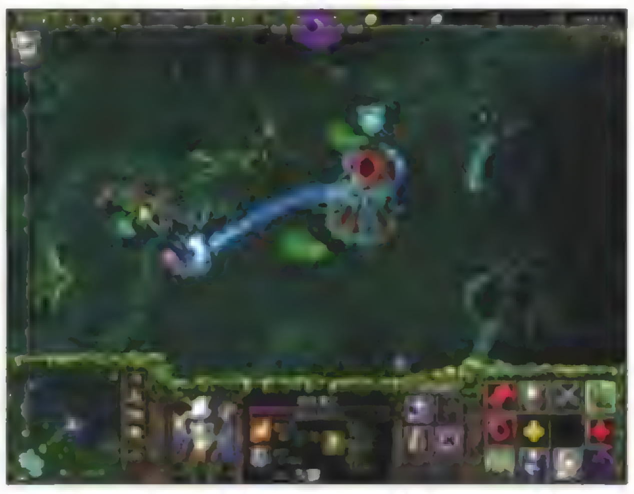
持续时间：5秒

冷却时间：15秒



开启刃甲的斧王让人马不敢使用双刃剑

错过了最佳集火机会的近卫军团只能眼看着斧王逃走



刃甲不能将伤害反弹给魔免单位

新旧两版刃甲最大的改动就是让刃甲不再只能对付近战英雄，而是可以应付包括物理攻击和魔法攻击在内的所有伤害了。新刃甲的成功还在于目前的装备属性使得适用人群更广泛，以前只适合肉盾类英雄强顶那些近战爆发力极强的DPS英雄，现在全属性的加成也让法系英雄成为了刃甲的消费人群。贫血布衣的法师英雄现在可以依靠刃甲IMBA的反弹伤害能力大幅度提升生存能力，尤其是在成为集火目标的情况下。5秒“尖刺”的威慑力能很好地保护装备者，加上“尖刺”耗魔低CD时间短的特性也能很好地弥补只有短短5秒Buff时间这一问题。虽然现在新刃甲已经被改得十分优质，但却很考验装备者的操作，何时开启“尖刺”，如何保留技能的CD都是用好刃甲的关键。开得过早，醒目的“尖刺”特效直接会让对手等到你效果消失之后才攻击，开得太晚，没有足够的血量顶住集火也无法达到“以其人之道还之其人之身”的目的。

如此神装的巨魔狂战士碰上开着刃甲的斧王，反弹的伤害超过了自己攻击的伤害

最佳使用刃甲的英雄：

如上文所说，刃甲现在早已经是人人都可以用的装备了，但是能把刃甲的威慑力发挥到最大化的英雄还是非幽鬼和钢背兽莫属。当然，像虚空假面这类的变态防伤专家以及“卖肉之王”斧王在装备栏充裕的情况下也可以考虑购买之。

适合英雄

钢背兽

虚空假面

斧王

幽鬼

是Nerf（削弱）还是Buff（增强）

——新版碎骨锤详解

除了刃甲之外，碎骨锤是冰蛙回炉的另外一件装备。个人感觉这次的改动实际大大Nerf了碎骨锤对于一些特定英雄的王道配置，像虚空假面、巨魔狂战士这类晕人晕到死的重拳手很有可能会放弃新版的碎骨锤转而投身其他一些装备上去了。

碎骨锤

秘银之锤

力量拳套

旧版碎骨锤（总价3220G）

构成所需部件：

秘银之锤（1610G）：增加24点攻击力。

力量拳套（150G）：增加3点力量。

合成卷轴（1460G）

合成后属性：增加30点攻击力，3点力量。

被动技能：攻击中有15%（远程10%）的概率击晕对手1.1秒。

击晕间隔：0

特殊：可以与其他被动击晕技能叠加。

标枪

力量拳套

新版碎骨锤（总价3010G）

构成所需部件：

标枪（1500G）：增加16点攻击力，攻击中有20%的几率造成40点的额外伤害。

力量拳套（150G）：增加5点护甲。

合成卷轴（1460G）

合成后属性：增加30点攻击力，3点力量。

被动技能：攻击中有25%（远程10%）的概率击晕对手1.1秒。

击晕间隔：2秒

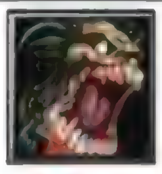
特殊：不与任何被动击晕技能叠加。

内置击晕CD的加入和不能与其他任何被动击晕技能叠加是新版碎骨锤最大的削弱，以往虚空假面和巨魔狂战士依靠购买碎骨锤来和自己的被动击晕技能叠加，从而使击晕率大幅度提升的情况再也不会出现，技能和碎骨锤的击晕率现在各自进行计算了。从某种程度上来看对其他英雄自然是天大的喜讯，再也不用对虚空假面和巨魔狂战士这两个马X爵再世“谈锤色变”了。另外如今有25%几率（远程10%）击晕特效的碎骨锤也变得更加平民化，只要是个攻速足够的英雄，使用起新版的碎骨锤也能虎虎生风，晕人不商量。所以整体来说，新版的碎骨锤在冰蛙抽一下摸一下的安抚之后，变得更加平衡，不过这些喜人的变化却在另外一件神器面前黯然失色了不少，那就是下节要介绍的“金箍棒”。

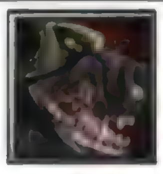
最佳使用碎骨锤的英雄：

现在因为新版的碎骨锤不能再和被动击晕技能叠加，使得虚空假面和巨魔狂战士不再是晕锤的黄金主顾，现在有更高爆发力和攻击速度的英雄才是新版碎骨锤的最佳拍档。个人推荐熊战士、夜魔和食尸鬼。

适合英雄



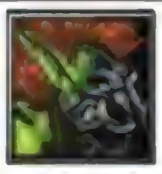
食尸鬼



熊战士

虚空假面

夜魔



巨魔狂战士

碎骨锤改版之后还是对远程的攻击不是很友好，眩晕率太低了

相比倒是近战的时候碎骨锤的触发概率更高一点

魂守特殊的近战和远程共存的状态用碎骨锤的效果还是不尽如人意

相位鞋 PK 远行鞋
——谁才是战场最速的传说

说起“鞋”，没有任何英雄能够比得上狗头人占卜师的分身对“费伍德出品”鞋子的研究，这些只能享受鞋类装备提升速度的小家伙最了解哪种鞋能给予他们最大生命保障。据说，当初“假腿”升级为“动力鞋”的企划中就有专门对狗头人分身的听证会。这次相位鞋的诞生可以说让这些小家伙们在试穿之后，第一时间就泪流满面，泣不成声——实在是太好用了！

初次接触相位鞋的英雄很容易会感觉“这鞋子怎么那么别扭”，论移动速度只是比增加65移动速度的动力鞋快了5点而已，比85的远行鞋差了足足有15之多，论攻击方面的提升似乎又没有老牌输出类跑鞋动力鞋来的那么明显。附带的技能所获得的移动能力更比不上“想飞就飞，要飞得痛快”的远行鞋，毕竟人家是飞，相位鞋还是跑。但在目前众多最新大赛录像中却时常看到顶尖选手很早就购买相位鞋取代传统的远行鞋作为战场高速支援道具，这是为何呢？我们先来看看相位鞋与远行鞋之间的属性对比。

相位鞋

速度之靴

攻击之爪

锁子甲

远行鞋

相位鞋（总价1550G）
构成所需部件：
速度之靴（500G）：提升50移动速度。
攻击之爪（500G）：增加9点攻击力。
锁子甲（550G）：增加5点护甲
合成后属性：增加16点攻击力，70移动速度，7点护甲。
相位（主动技能）：增加10%的移动速度，移动时碰撞体积为0。相位移动过程中释放任何技能均会打断该状态。
持续时间：5秒
冷却时间：10秒

远行鞋（总价2700G）
构成所需部件：
速度之靴（500G）：提升50移动速度。
远行鞋合成卷轴（2200G）
合成后属性：提升85的移动速度。
传送（主动技能）：将你传送至除英雄及自由单位以外的任意友方单位或者建筑。
施法时间：3秒
冷却时间：60秒
魔法消耗：75点

从以上数据可以看出相位鞋相比远行鞋的第一个优势在于：总价便宜，合成平滑。远行鞋由于其“传送”技能过于优秀，控线偷袭回防样样精通，长久以来就被称为DOTA第一战略道具。基本上那些具有强力AOE技能、Farm能力A级以上的法系英雄才能在第一时间内将远行鞋入手，并将它的作用发挥到极致。相对苛刻的入手条件使得众多力英敏英放弃了远行鞋转投新宠相位鞋的怀抱，毕竟相位鞋“分期小额购买”的方法比远行鞋入手方式更简单，入手时间更早，自然能更早的发挥作用。

另外，相位鞋合成之后提供的攻击类属性也比远行鞋更偏于进攻。冰蛙为了推广这款新型的跑鞋，更是让合成之后的属性比散件时的属性额外提升了7点攻击和2点护甲，这样的属性提升和性价比很然让人难以拒绝。

另外，相位鞋提供的“相位”技能在英雄快速支援方面的能力一点都不逊色于远行鞋的“传送”。“传送”固然优秀，但也有其局限性，远行鞋必须要有定位的目标才能进行传送，一旦定位单位被消灭，传送也会被强制中断，而且长达60秒的CD也是其软肋。这时候CD短、使用次数多、总效率高、零耗魔的相位鞋便更适合英雄中距离（1/4地图）的支援，那些追击型和本身具有提高移动力技能的英雄或是习惯购买“散夜对剑”这类能增加移动速度装备的英雄，对"相位"提升的10%移动速度尤其依赖。比如夜魔的初始移动力是295，“夜晚中的狩猎者”满级情况下夜间的移动力为398，装备相位鞋之后能达到493的移动速度，如此不需要再有任何的速度Buff就可以在使用“相位”的时候让自己的速度达到522这个DOTA速度的极限，对于夜魔这个夜间的第一追猎者来说，这有多重要不言自明。

最后，在“相位”时英雄能穿越普通单位的特性不会再出现追杀目标的时候被混蛋杂兵挡路和一些菜鸟队友卡位的情况了，同理在被对手追杀的时候也可以利用“相位”提升的速度和零体积碰撞的特性逃出生天，甚至有时候你还可以使出类似于剑圣“疾风步”挤人救围的华丽操作。

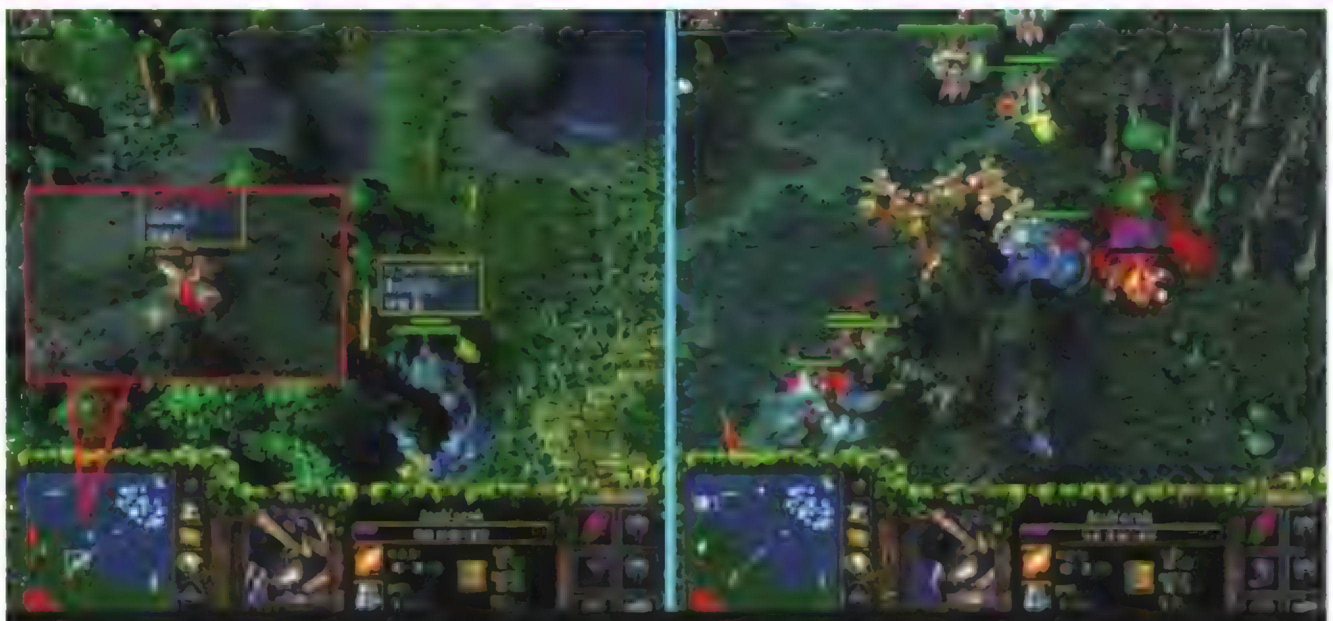
相位鞋让过自己重伤的队友斩杀追杀的敌人

晚上的夜魔轻松达到DOTA速度最高速

最佳使用相位鞋的英雄：

能发挥相位鞋最大功效的英雄很多，大多数需要参与Gank、单杀的英雄都爱它，真正能将其发挥到极致的英雄，推荐以下几个：夜魔、狼人、鱼人守卫、黑暗先知、斧王。另外一些有着特殊近身AOE的英雄像沙王、受折磨的灵魂、死亡先知，还有发条地精使用相位的时候也能将自己的杀招发挥到极致。

适合英雄



发现目标，开启相位鞋，经过20秒之后就抓死了混沌

新一代DPS最终兵器强势上位
——金箍棒 PK 圣剑

在U9的6.58地图更新补丁说明中有一条很简单地提到“增强了金箍棒（伤害75→80，几率30%→35%）”，光是这条就已经足够掀起DPS界配装的大风暴了，随后又加上的一句“现在合成圣剑只需要圣者遗物和恶魔刀锋，但伤害也降低了(250→200)”，这一句便直接让金箍棒有了挑战DOTA第一神兵圣剑的资本。

金箍棒（总价5400G）

构成所需部件：

恶魔刀锋（2400G）：增加36点攻击力。

标枪×2（1500G×2）：增加16点攻击力，攻击中有20%的几率造成40点的额外伤害。

合成后属性：增加80点攻击力，提升15%的攻击速度。

猛击（被动技能）：在攻击中有35%的概率对目标造成额外的100点伤害，和0.01秒的晕眩。

圣剑（总价6200G）

构成所需部件：

圣者遗物（3800G）：增加60点攻击力。

恶魔刀锋（2400G）：增加36点攻击力。

合成后属性：增加200点攻击力。

特殊：死亡后掉落

金箍棒得以叫板圣剑，多亏了冰蛙对于圣剑平民化运动的推广，原本还需要一把大剑（1400G）才能合体完成的“二百五神剑”如今入手如此简单，自然得削弱一下攻击才能平息这场降价风暴所带来的冲击。不过说实话，圣剑现在就算跌到比雷神之锤还便宜的地步，都很少有人敢入手这个“超级群嘲装”。基本上就算你是骷髅王身揣两条命，依然会让对面的敌人绞尽脑汁发疯一般要在你身上体验下Loot的快感。圣剑只要其最后那红色的注释一天不被修改，依然还是大优势下的晒命装，有钱买无命用的诅咒之剑。相反如今经过几次改版之后的金箍棒在6.58终于显露了猴王神兵的狰狞，增加5点攻击是小事，要命的是那多出来的5%触发“猛击”的几率。经过实际测试，现今的金箍棒只要是传统的DPSer拿在手里，几乎枪枪爆头。给火枪手、骷髅射手这些百步穿杨的达人拿在手里，被攻击的英雄只能用“抽风”两字来形容。如此高的触发伤害加上原本就已经具备的80攻击，金箍棒虽然没有圣剑的输出那么稳定，但最高伤害峰值也能达到180，小圣剑之相初露端倪。最关键的还是金箍棒的入手相比圣剑更为平滑，就和前面相位鞋与远行鞋的性价比比较一般，“小额分期付款”终究是DOTA界不变的真理，价格便宜又好用，被人杀了依然灵魂绑定谁不爱它？

金箍棒猛击的特效不能被闪避

上文提到过的碎骨锤削弱也会让一些依靠眩晕特效吃饭的DPSer乐意购买金箍棒来作为他的终极神装，毕竟这猴王棒可不像碎骨锤那样歧视远程英雄，35%的几率是人都可以触发，3100G的碎骨锤还是5400G的金箍棒？对于远程DPS英雄哪个更优质还用多费口舌吗？

最佳使用金箍棒的英雄：

远程的大部分英雄都视金箍棒为终极目标，其中尤以矮人火枪和骷髅射手为其中翘楚。毒龙和电魂这类拥有狂暴加速技能的英雄也能将金箍棒的爆发最大化。近战类的英雄中资金余裕的也可以尝试走现在猴王棒的合成路线。

适合英雄

战锤40000——战争黎明II

■贵州 yago

良品	总评 8.5
制作	Relic
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文
文化包容性	7.7
上手精通	8.0
画　面	8.7
音　效	8.7
创　新	8.3
剧　情	8.5

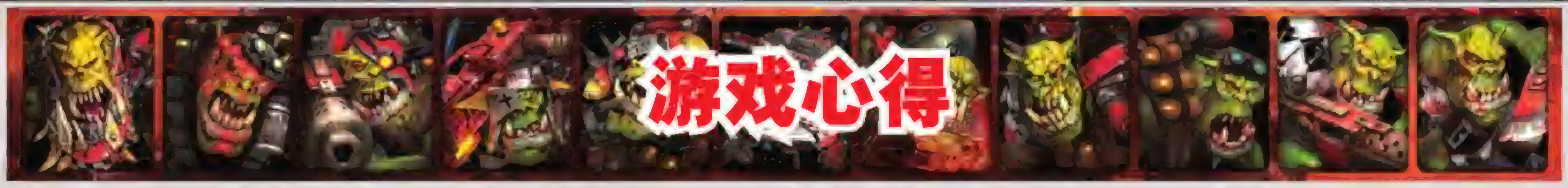
为什么要玩这款游戏

《战争黎明II》是近期即时战略游戏中的精品，它以风靡欧美的《战锤40000》科幻世界为背景，采用先进的Essence2.0引擎和Havok物理系统，程序稳定性远胜历代前作。本作画面兼顾绚丽光影与精致细节，战场气氛在完美音效配乐衬托下倍显张力，无所不“毁”的场景互动性尤为令人赞叹。无资源要素的纯战术流设定彻底杜绝了以往开矿爆兵的人海流弊病，角色技能树和无限刷装备的新玩法使它更像一款披着即时战略外衣的RPG。《战争黎明》一代及随后三部资料片均以大场面的热血混战著称，而本作却另辟蹊径开拓了一条截然不同的战锤RTS之路，这种创新让老战锤迷们觉得好玩，对不熟悉战锤文化的玩家同样也有吸引力。

剧情大意

主角所在的星际陆战队在与兽人军团的战斗中，发现有灵族势力在背后操纵兽人对帝国的攻击行动。主角率队清剿了几个操纵兽人的灵族成员后，又返回首都Argus城协助抵御兽族的疯狂进攻。战斗中发现大批泰伦虫族部队来袭，原来灵族早已预知虫族的入侵，因此联合了兽人。而帝国这边通过对虫族武士尸体的分析发现，要彻底击败虫族入侵需完成三大任务：一是从虫族怪物中取得一份纯基因样本，用以研发克制虫族的生物病毒；二是占领Typhon行星上的古代太空天线阵列，以准确侦测到虫族舰队的核心位置；三是夺回Meridian行星上的天使熔炉，用来制造运送生物病毒的超级武器。于是主角率队出击，经过大大小小的战斗终于圆满完成任务，并揭露出了灵族的毁灭计划。原来灵族是想在兽族攻击帝国的同时自己突破天使之门，引爆天使熔炉毁灭整个星球以阻挡虫族对灵族方舟世界的威胁。清除了灵族势力后，主角与虫族展开最后决战，最终成功注入病毒并击败虫族核心主脑，使整个Aurelia星区幸免于灭亡的厄运。

装备细节比较界面令人想起《魔兽世界》



游戏心得

1.本游戏没有手动存盘功能，也无法提取以前的进度，玩家只能在退出游戏和继续战斗之间作出选择。

势单力薄时逃跑保命是上策

2.按住Alt键后滑动鼠标能自由旋转视角，按Backspace键可将视线恢复默认角度。

3.小队出现减员时可按X键让剩余队员迅速撤退到距离最近的传送光塔或战略建筑处补充兵员。

4.小队全灭后队长瘫痪倒地处于被击败状态，此时可让战友右键点击复活，但复活后只有半血。

5.战斗中掉落的补给箱和装备直接点鼠标右键即可远程拾取，不需要己方人物靠近。

6.在一些以消灭特定Boss为胜利条件的关卡中，Boss倒下后如未及时拾取掉落装备，过关屏幕一黑就再无机会。

7.装备也有级别概念，同级别下装备品质由低到高的顺序为白色、绿色、蓝色，颜色相同情况下还要对比附加属性。

8.蓝色装备未必都比绿色的好，如知名度很高的终结者装甲外形拉风，但实用性欠佳，穿上后很多原先的武器都无法使用。

9.主角通常只能带三个小队登陆执行任务，各小队携带的技能饰品和他们的武器装备一样重要。

10.指挥官主角作为头号扛怪肉盾重点培养，技能发展方向优先考虑力量和耐力，装备必带无敌光环饰品和指挥官专用的全体加血圣旗。

11.Tarkus的战术小队相当于重步兵，技能发展方向优先考虑远程和意志，意志技能栏中的第二项特技掷弹兵可使手雷无数量限制。

12.Cyrus的侦察小队相当于配潜行狙击手，技能发展方向优先考虑远程和意志，意志第三项特技可在潜行状态下使用饰品技能，最高难度下闯关没他不行。

13.Avitus的毁灭者小队相当于重机枪组，火力压制伤害输出全靠他们，技能发展方向优先考虑远程，武器当然首选重型爆矢枪。

14.Thaddeus的突击小队是肉搏敢死队，火箭跳可跨越地形障碍并附带击退效果，贴身爆炎斩在混战中很有用，技能发展方向优先考虑力量和耐力。

火焰喷射器之怒

15.Thule上尉转化的无畏机甲因无法自动回血而缺乏实用价值，如欲培养必须尽早完成主线任务获取，而且要频繁出场尽快升级才有足够优势。

16.游戏中所有敌人都有固定警戒范围，诱敌太远对方会自行撤回并逐渐恢复生命值。

17.推进作战中应以诱敌入瓮、潜行爆破战术为主，单枪匹马闯入乱军中混战确实过瘾，不过下场通常很悲惨。

18.对付大多数Boss都可由主角硬扛拖住，轮番以无敌光环、圣旗加血、医药包保命，各小队疯狂输出伤害，若有减员立刻回撤到就近传送光塔，补齐人后再来换班直至胜利。

19.各小队均有默认数字编组号，具体可见画面右侧队长头像右下角的数字，但玩家也可以Ctrl+数字键重新自定义编组。

20.不要的淘汰装备拖放入装备界面左侧的垃圾桶中能换取经验值。

21.在星图界面中可直接看到其他行星上出现的分支任务及奖励，由此决定哪些分支任务有必要去做。

有时候分支任务也有蓝色装备奖励

22.星图界面左下角可看到通讯天线、神龛和工厂三类战略建筑图标共21个，通过完成任务控制的战略建筑越多就能获得更多优势。通讯天线可提供过关技巧信息，还能增加召唤重炮轰击技次数，己方控制的通讯天线总数决定了防御关卡中可使用的地图技次数；神龛可减慢异族入侵的速度，并提供无敌技饰品，控制总共6座以上神龛即可增加过关奖励的经验值；夺取工厂可增加每日任务数和召唤炮塔次数，控制三大行星全部工厂后，提升每日任务次数的要求下限会降低。

23.过关统计菜单最下方可以看到以能量槽形式显示的玩家总体表现评价，如能抵达或超过右侧第一个刻度即可增加一次额外任务机会。如能到第二个刻度可增加两次。

24.消灭指定Boss的进攻型任务可提升武士等级，防御型任务可提升拯救者等级，最后战役结束时系统会根据玩家在两类任务中的累计表现给予特定称号，战略界面下点击屏幕左上角的条状称号菜单可入内查看详细评价。

技能详解

在装备界面中可以看到主角和各小队都有耐力、远程、力量和意志四系条状技能树，各系技能树加入一定点数后可解锁不同特技。每次升级后都会获得2点技能点数，因为20级封顶，要想四系全加满肯定不可能，所以必须结合本角色职业特色以及对某项技能的需要斟酌加点。

主角 (Force Commander)

1.耐力系

狂热（Zealous）：4点，胜利冲锋的距离增加，能量消耗减少。

稳如泰山（Unshakable）：8点，大幅提高对击倒效果的抗性。

无情（Relentless）：13点，胜利冲锋后暂时无敌。

不屈（Indomitable）：19点，被击败后有较高几率自行复活，生命值、速度和伤害暂时提升。

2.远程系

远程专家（Ranged Specialist）：5点，装备等离子枪或火焰喷射器时可在移动中射击。

重武器天赋（Heavy Weapons Aptitude）：10点，可使用重型爆矢枪、导弹发射器和等离子炮。

身为指挥官的主角

致命瞄准（Deadly Aim）：15点，对普通步兵单位的每次远程射击都有可能造成一击必杀。

3.力量系

战歌（Battle Cry）：5点，短时间内每次攻击都附带特殊效果，施放者免疫击倒效果。

正义之怒（Righteous Fury）：9点，在徒手格斗中出现的特殊攻击技附带爆炸伤害效果。

战争祝福（Blessing of War）：14点，徒手格斗中消灭一名敌人后获得少许生命值。

无休无情（No Mercy, No Respite）：20点，战歌激活后，指挥官在徒手格斗中可秒杀普通步兵单位。

4.意志系

指挥官负载（Commander's Load Out）：4点，增加一个技能饰品装备栏，杀敌后获得少许能量值。

空降舱（Drop Bays）：8点，每次任务中空降舱饰品技能可使用两次。

轨道轰炸（Orbital Barrage）：12

评说

奇幻版的英雄连

《战争黎明II》的单机战役模式非常奇特，主线剧情中经常出现可供玩家自由选择的多个并列关卡，其间又夹杂着大量分支任务，这些需要限时完成的分支任务包含有大量随机因素，例如出现的顺序、战斗中从敌人身上掉落的装备，过关后的奖品等等，分支任务虽然内容流于重复，不过对热衷于追求装备和经验值的玩家而言仍然是一片充满吸引力的沃土。随机任务和自由选择两大特点尚不足以概括本作的战役模式，更绝的是玩家自身的战术表现也将对战役结构产生动态影响。每关结束后系统会基于杀敌百分比、己方阵亡率和通关时间三项参数给予相应的经验值奖励和表现评分，随着剧情中虫族的大举入侵，这个评分将影响到下一回合出现的分支任务甚至主线任务，如果成绩优秀不但能获得更多经验值，还能在本回合中增加一到两次额外任务机会。本来通常情况下每天只能执行一个任务，超水平发挥的玩家就可以每天执行两到三个任务，无论是攒经验值升级还是刷装备效率都明显更高。如果屡屡战败或评分太低经验值就少，而且虫族在各地区的快速扩张势必影响玩家的主线剧情发展。原先有主线任务的某地区被占领后，主线任务将暂时被分支任务取代，只有完成该分支任务，夺回地域控制权后原来的主线任务才会再度出现。

现在让我们打开窗户说亮话，如果不考虑战锤的文化背景因素，《战争黎明II》实际上是Relic的另一款RTS大作《英雄连》的改良奇幻版，有幸同时接触过这两款游戏的玩家一定能发现它们有大量相似之处：都为Essence引擎打造，大同小异的小队战术，神似的操作界面，甚至机枪压制射击时的声音和ɑ光弹特效都完全一样。早先的“战锤40000”系列有强大Essence引擎和耀眼的祖宗招牌，不过老实说《战争黎明》一代系列四款作品从未令RTS玩家真正满意过，而借用Essence引擎无心插柳登场的《英雄连》却博得个满堂红，因此才有《战争黎明II》向《英雄连》的全面倾斜，好在都是自己旗下的产品，两兄弟互通有无别人也不能说什么。但Relic显然没有停留在《英雄连》的辉煌上止步不前，《战争黎明II》也有若干独到之处，技能树有限加点和刷装备的角色养成要素令玩家眼界大开，如果说《战争黎明》一代各作惯于用宏大的战争场面展现战锤文化风采，那么《战争黎明II》则通过聚焦英雄人物的发展勾勒了一个更具亲和力的战锤世界。《战争黎明》和《英雄连》里都没有的英雄在本作中肩负着传送RPG魅力的重要使命，大量的人物对白和性格刻画内容极大丰富了剧情，也让玩家对星际战争的理解不再停留于对绚丽装备和万人群殴的激情迷恋。多元技能树发展，有如《暗黑破坏神》的刷装备设定都做得非常出色，唯一遗憾的是战役通关后无法继续自由鏖战，单机玩家们为此颇有怨言，殊不知这正是网络时代不可避免的烙印，都玩单机无限战役或遭遇战去了，谁来推动官方联网服务器的人气？

点，每次任务中近地轨道炮饰品技能可使用两次。

Cyrus侦察小队 (Scout Squad)

1.耐力系

强化潜行（Improved Infiltration）：5点，潜行状态下可全速移动。

瞬间复活（Instant Revival）：10点，瞬间复活被击败的友军。

传送追踪器（Teleport Homer）：15点，无需传送光塔即可补充侦察小队损失人数。

2.远程系

专家弹药（Specialist Ammunition）：4点，使用狙击步枪和霰弹枪时杀伤力大增。

火焰喷射器天赋（Flamer Aptitude）：9点，可使用火焰喷射器。

目标印记（Mark Target）：14点，锁定正在远程攻击的目标，同时提升己方部队对该目标的命中率。

3.力量系

强化负载（Improved Load Out）：4点，增加一个技能饰品装备栏。

投放烟雾（Drop Smoke）：8点，侦察小队撤退时会投掷烟雾弹大幅降低附近敌人的攻击命中率。

4.意志系

静止（Stillness）：5点，潜行状态下站立不动时不消耗能量值。

无声复活（Silent Revival）：10点，可在潜行状态下复活队友而不被敌人察觉。

高级潜行（Advanced Infiltrate）：15点，可在潜行状态下使用饰品技能而不被敌人察觉。

潜行大师（Master Infiltrate）：20点，大幅减少潜行消耗的能量值。

Tarkus战术小队 (Tactical Marine Squad)

1.耐力系

嘲讽（Taunt）：5点，强迫周围敌人转为攻击本小队。

拉瑞曼祝福（Larraman's Blessing）：10点，刚被复活后暂时无敌。

老兵队友（Vetran Squadmates）：15点，全队生命值和装备效果提升。

屹立不倒（I Shall Not Fall）：20点，高级战术激活状态下Tarkus无法被击败。

2.远程系

爆矢枪专家（Bolter Specialist）：4点，提高使用爆矢枪或风暴爆矢枪时的射速。

远程专家（Ranged Specialist）：9点，装备等离子枪或火焰喷射器时可在移动中射击。

战术专家（Tactical Expertise）：14点，高级战术激活状态下全小队攻击和防御提升。

Tarkus战术小队是战斗骨干

火力强劲的Avitus毁灭者小队

3.力量系

近战天赋（Close Combat Aptitude）：5点，可装备链锯剑和爆矢手枪。

肉搏高手（Melee Tactician）：10点，高级战术激活状态下受到的远近攻击伤害降低。

能量剑天赋（Power Sword Aptitude）：15点，可装备能量剑。

4.意志系

强化负载（Improved Load Out）：4点，增加一个技能饰品装备栏。

掷弹兵（Grenadier）：8点，手雷变为消耗能量攻击技，不再受补给数量限制。

战术大师（Tactical Mastery）：12点，高级战术的有益效果也对周围友军有效。

Avitus毁灭者小队 (Devastator Marine Squad)

1.耐力系

狂奔（Sprint）：5点，暂时提升移动速度并免疫击倒效果。

终结者荣誉（Terminator Honors）：10点，可装备终结者装甲和突击炮。

坚守掩体（Steadyin Cover）：15点，依托掩蔽物作战时普通敌人无法击倒小队。

2.远程系

高级光学（Advanced Optics）：5点，增加所有远程武器的射程。

强化专注（Improved Focus）：10点，专注射击激活状态下武器射程提升。

掩体精度（Accurate from Cover）：15点，依托掩蔽物作战时射击命中率提升。

重武器专家（Heavy Weapons Specialist）：20点，使用等离子炮或重型爆矢枪时毋须架设即可开火。

3.力量系

稳步（Sure-Footed）：4点，专注射击激活状态下免疫击倒效果。

清扫（ClearOut）：8点，挥舞手中武器击退周围敌人。

4.意志系

强化负载（Improved Load Out）：4点，增加一个技能饰品装备栏。

战斗欲望（Battle Lust）：9点，每消灭一名敌人获得少许能量。

专注大师（Focus Mastery）：14点，专注射击的有益效果也对周围友军有效。

Thaddeus突击小队 (Assault Marine Squad)

1.耐力系

从天而降（Strike from the Skies）：4点，火箭跳对敌方目标产生压制和击倒效果。

愤怒庇护（Aegis of Fury）：9点，火箭跳或传送后暂时无敌。

狂热祝福（Blessing of Zeal）：14点，徒手格斗中每次攻击都可恢复本队生命值。

2.远程系

爆矢枪天赋（Bolter Aptitude）：5点，可装备爆矢枪。

远程天赋（Ranged Aptitude）：10点，可装备等离子枪和火焰喷射器。

好看不好用的无畏机甲

远程专家（Ranged Specialist）：15点，装备等离子枪或火焰喷射器时可在移动中射击。

3.力量系

无情打击（Merciless Strike）：5点，近战中对攻击目标释放爆炸伤害效果。

能量武器天赋（Power Weapon Aptitude）：10点，可装备能量剑、能量斧和能量拳套。

终结者荣誉（Terminator Honors）：15点，可装备终结者装甲，以及雷霆双手锤和传送饰品。

战团之怒（Chapter's Fury）：20点，每消灭一名敌人后有几率进入狂暴状态，战力陡增的同时施放特技不耗能量。

4.意志系

强化负载（Improved Load Out）：4点，增加一个技能饰品装备栏。

拉瑞曼祝福（Larraman's Blessing）：8点，刚被复活后10秒内无敌。

无畏机甲
(Dreadnought)

1.耐力系

增厚护甲（Hardened Armor）：10点，机甲防御增加，受到反载具/车辆武器攻击的伤害降低。

远古护卫（Ancient Defender）：14点，暂时停止前进并启动自我修理程序，同时为周围友军提供掩蔽保护。

2.远程系

战斗欲望（Battle Lust）：8点，每消灭一名敌人获得少许能量。

怒火弹雨（Hail of Fury）：12点，突击炮扫射附带强力爆炸伤害效果。

3.力量系

帝王之力（The Emperor's Might）：9点，暂时震晕周围所有人类敌人。

愤怒冲锋（Furious Charge）：13点，对目标区域发起冲锋，撞破所有障碍物并击倒沿途敌人。

4.意志系

神圣活力（Holy Vigor）：5点，所有技能冷却时间缩短。

庄严（Venerable）：8点，每消灭一名敌人后提升友军移动速度和伤害。

说明： 关卡数后标有ABC字样的为并列关卡，玩家可自行选择完成的先后顺序，由于分支任务的随机性以及每关表现评分的差异，玩家自己游戏的闯关顺序和名称可能会与本文有所出入。本战役攻略基于1.0版本而作，如玩家升级到1.2或之后的新版本，很多关卡会出现额外任务目标，战斗难度明显增加。

1.兄弟联手
(Stand With Your Brothers)

玩家自建的主人公刚晋升为星际陆战队指挥官就被派往Aurelia星区增援友军，血鸦战团的Davian Thule上尉在当地的Calderis行星遭大批兽人围攻。主角登陆后与Tarkus的战术小队会合，向上推进到绿色箭头指示位置，以主角为肉盾消灭蜂拥而来的兽人保住友军侧翼，继续向上全歼进攻的兽人部队，混战中注意拾取地上掉落的装备。之后移动到东面废墟，迎战乘坐武装卡车而来的兽人后续部队，跟着绿色箭头指示来到兽人基地外，频繁激战中可拾取大量补给箱。主角引开大队敌人，Tarkus小队趁机投掷手雷炸毁敌基地中的哨塔，最后再用手雷引爆矿洞口的燃料桶造成坍塌即可结束战斗。

2.夺回据点
(Retake the Hamlet)

返回末日号星际巡洋舰可以看到行星表面的战略地图界面，更换装备和升级加点后有新任务出现：夺回首都Argus城附近被兽人攻占的据点，Davian Thule上尉会增派Cyrus的侦察小队协助战斗。着陆后带着两个小队推进到兽人前哨阵地附近，利用侦察小队的潜行技突袭敌人，战术小队投掷手雷炸毁哨塔。拿下阵地后复活倒在地上的己方毁灭者小队队长Avitus，接着占领旁边的传送光塔为Avitus补满毁灭者小队兵员，毁灭者小队等同于重机枪小组。休整完毕后向上发起猛攻击溃村庄中的兽人，将毁灭者小队布设在箭头指示处击退敌人第一波反扑。往左继续移动，毁灭者小队进驻路口哨塔内，其余小队寻找掩体就位，兽人部队会从上方和左面来攻，巧用战术小队的手雷和侦察小队的火力压制技能击退他们后完成本关。战后Thule上尉分析发现兽人的攻击点选择很有策略性，但这绝对不是它们的一贯作风，显然有不明势力在背后操纵兽人。

3A.天杀之袭
(Skykilla's Raid)

有个叫Skykilla的兽人头目带领他手下的风暴小子们频繁袭击友军贸易通道，必须将他们消灭。开始于地图南端空降，向东推进攻占地图边缘的

发现受伤的毁灭者小队长

围攻Skykilla

通讯站可获得召唤重炮轰击的技能饰品，向西推进占领工厂可获得召唤炮塔的技能饰品，本关中两者只能取其一。Skykilla在地图最北端，去找他决战之前最好先把地图上其他地方的敌人都消灭，经验值通通拿到手，建议重点培养Cyrus的侦察小队。地图中部一线有三处传送光塔都应攻占，小队如有减员可在此得到补充。所有部队最好集体行动，布设好火力圈后再由皮糙肉厚的主角去诱敌入瓮。兽人的风暴小子会用火箭助推器腾空跃进攻击，尽量不要让他们冲击毁灭者小队。扫荡地图完毕后北上最高点，Skykilla现身开始决战，用主角拉着他游走，注意这家伙半血后会不断投掷延时爆炸的手雷，在杀伤范围内的部队要及时跑开。

3B.目标敌酋
(Target：Gutrencha)

兽人酋长Gutrencha率军袭扰我方重要区域，必须将其消灭。Gutrencha在地图最北端，左右两侧角落里各有一座通讯站和工厂，同样只能占领其中之一。照例先清除散布在各处的兽人部队获取经验值，侦察小队潜行投掷炸药包摧毁哨塔，沿途传送光塔全都拿下以便补给休整，最后与Gutrencha决战。他会投掷手雷，还会近距离旋风扫，偶尔还能锤击地面产生小范围地震杀伤效果，主角只管拉他兜圈乱转，血不够立刻吃医药包，各小队集中火力将其放倒，如果有手雷扔到旁边要及时跑开。注意用枪打他最快，不要浪费手雷和炸药包。

4.真正对手
(The True Enemy)

击溃两股兽人部队后发现，他们都曾去过矿区，如果有谁在幕后操纵这帮兽人，那些人一定就躲在矿区。本关侦察小队留守末日号星舰，其余小队跟随主角再次空降到Argus城外。着陆后消灭附近敌人，然后朝西北方向前进，途中会发现高地上有灵族部队出没。再向前走会遭到高地上的兽人部队截击，此时Thaddeus带领突击小队从敌人背后杀出，突击小队的火箭跳可以跨越各种地形障碍。夺取西北角的通讯站后转向东北，抵达桥头后目睹北面灵族部队和兽人大军发生火并，迅速过桥追击灵族部队，消灭杂兵后迎战一位灵族战巫。这位Boss血多攻高，任何小队都无法全程硬扛，如小队有人员伤亡立刻按X回撤到传送光塔处补兵，然后继续回来车轮大战，直至将其击败。

5A.绿皮刺客
(Greenskin Assassin)

原来灵族才是幕后操纵兽人的黑手，Calderis行星上发生的事可能只是他们计划的一部分。根据上峰指示主角等人前往Typhon行星增援友军。点击左上角星图界面选择跃迁至Typhon行星，此后可在编组界面里选三支小队跟随主角行动。Typhon行星上有个叫Bakstabba的兽人斥候制造了多起暗杀事件，本关任务是干掉他。开局在地图下方空降，刺客就在地图北面，扫清地图上所有兽人杂兵并占领三座传送塔，东西两侧各有神龛和通讯站一座，占领其中之一可获无敌特技饰品。Bakstabba会发射追踪导弹，但导弹完成锁定需要一定时间，因此可通过跑动利用障碍物挡住，半血后他还会暂时隐身消失，集中火力用主角扛住打，消灭他过关可得狙击步枪奖励。

5B.次元蜘蛛
(A Spider Among Flies)

Typhon行星上有一位灵族的次元蜘蛛勇士Exarch，他们通过这种部队特有的传送技操控兽人，如果消灭这位次元蜘蛛勇士肯定能挫败灵族的计划。开始着陆于地图南部，途中有传送光塔四座，神龛和工厂各一座，横扫地图各处的灵族部队，小心他们的短距离传送特技，清场完毕后到最北端竞技场内找到Exarch决战，这位Boss也会传送，会投掷带凝结效果的电磁脉冲手雷，还能召唤小股部队助战，放置炮塔增强火力可尽快放倒他。

6.坚守城门
(The Defense of Argus Gate)

Typhon行星局势稳定后，主角等人又受召返回Calderis协助抵御兽人对Argus城的疯狂进攻。回到Calderis行星，登陆舱着地时正好砸在兽人头目Mek Badzappa的座车附近，这小子丢下卫兵和卡车撒腿就跑，向北一路追到Argus城门外，兽人大军不断涌来，迅速协助友军击退兽人。屏幕右下方出现布设炮塔特技图标，尽快将三座炮塔安放在指定位置，所有小队驻守门外防御，Mek Badzappa带领的更多兽人很快再次攻来，集中火力对付Mek Badzappa，他会暂时无敌，还会地震攻击和投掷火焰弹，放倒这家伙后集结部队向地图中部靠拢与Thule上尉会合。从城门正对的石桥进入地图中部地区，途中看到大批泰伦虫族部队袭击兽人，接近Thule上尉驻守的基地后发现更多虫族部队。从孢囊飞行器里空降的虫族武士砍倒Thule上尉。迅速让部队靠近上尉并右键点击他将其救走，一片炮击的火海中本关结束。通关奖励为反载具炸弹。

7.灵族之眼
(Eyes of the Eldar)

上尉的伤情非常严重，星舰上的军医只能将其冻结滞缓毒性发作。数以亿计的虫族部队源源不断涌来，此时Typhon行星上又有灵族在破坏我方后勤补给线，需要赶回去救急。这次任务是消灭一个叫Nemerian的灵族狙击手，先扫清地图上的杂兵，占领上次未能夺取的神龛或通讯站，最后到指定地点挑战Nemerian，这个Boss会传送和狙击，架设

努力占领地图上的所有建筑

好炮塔让众小队散开，击败他后过关得到反步兵地雷。

北面出现兽人武装卡车

8.保卫天线
(Defend the Array)

情报表明灵族已预知虫族的入侵，因此才联合兽人共同对付这个吞噬一切的种族。返回Calderis行星后获悉有兽人在围攻我方通讯天线，本关属于防御型分支任务，确保通讯天线附近3座发电站不被摧毁，兽人大军会不断从各方向涌来，开始后迅速布防，屏幕右下角还有炮塔、地雷、重炮等支援技能，利用得当防守不成问题。注意最后台阶上的通道中会有兽人卡车杀出，消灭所有来犯之敌后本关结束。

9.复仇之战
(Vengeance for Davian Thule)

得知虫族生物舰队入侵的消息，血鸦战团的特遣舰队也出发前来增援。此时砍伤Thule上尉的虫族武士再度露面，如果能干掉他可以延迟虫族的入侵计划，也许还能从尸体解剖中找到治疗上尉的方法。在地图南部登陆后向北清场并夺取三座传送光塔，左右两侧神龛和工厂二选一，虫族部队数量众多，而且会投毒气弹，混战中要优先对付体型较大的成虫。最后决战前，先布设炮塔再诱那名虫族武士进入火力圈，要避开他扔的毒气弹并及时吃医药包或使用加血技能，战斗中别进建筑物，否则遭毒弹攻击损失更惨重。

10.毒蛇杀手
(The Killer Serpent)

通过对虫族武士尸体的分析发现，要彻底击败虫族入侵需完成三大主线任务：一是从虫族怪物中取得一份纯基因样本，只有得到纯基因样本才能研发克制虫族的生物病毒；二是占领Typhon行星上的古代太空天线阵列，只有这东西可以准确侦测到虫族舰队的核心位置；三是夺回Meridian行星上的天使熔炉，只有那里才能造出运送生物病毒的超级武器。此后屏幕左上方会出现三大主线任务提示条，点击可进入查看详细信息，三大任务的完成顺序可由玩家自行定夺。先着手解决Calderis行星表面的任务，消灭频繁发动偷袭的蛇虫。从地图下方登陆点出发，攻占所有传送塔和战略建筑，清场完毕后进入决斗地点，蛇虫会钻地隐匿片刻然后破土而出，它还能召唤小怪和蛇穴助战，当地面出现金黄色圆环时要立即跑开，那是毒气弹攻击的信号。击败蛇虫后得到五份基因之一，关卡奖励为遥控爆炸装置。

11.保卫天线
(Defend the Array)

从此各行星上会相继出现多个主线与分支任务，点击任务区域后在弹出的简报栏下方出现绿色字样的为主线任务，主线任务没有完成时间限制。简报栏下方显示有红色倒计日数的为分支任务，如玩家不能在限定时间内完成，这个分支任务就会消失。如想获取更多经验值或刷随机掉落的装备应优先做分支任务。分支任务一般不是去消灭某个Boss就是守卫某处要地，因重复内容较多，若非必要后面不再赘述。本关属于典型的防御型分支任务，任务目标是确保天线塔周围的三座电站安全，开局迅速布设地雷和炮塔，大批兽人蜂拥而来时对准密集人群召唤重炮轰击，或由战术小队投掷手雷，主角也可全力冲锋搅乱对方阵线，侦察小队负责狙杀敌群中的重机枪手。

12.螳螂杀手
(The Mantis Killer)

着陆后清场并夺取传送塔和战略建筑，最后挑战虫族螳螂杀手怪，这个Boss会暂时隐形消失，而且能召唤群怪助战，用炮塔和火力网锁定它耐心将其血槽耗光，胜利后得到五份基因之二。

13.主脑之手
(Hand of the Hive Mind)

Calderis行星上发现一只虫族头目Zoanthrope，清场后挑战它时用手雷和炸药包比较有效，小队减员要立刻回撤补充兵力，干掉它后得到五份基因之三。

14.异形来袭
(Xeno Incursion)

Calderis行星没有新任务，跃迁到Typhon行星发现一只武士级虫族怪物，照例清场后到地图北端找它决斗，这个Boss怕火烧，如果已得到火焰喷射器可装备小队克制它，如果没有也可以用普通武器慢慢磨死它。干掉它得到五份基因之四。

15.怪兽之力
(Monstrous Might)

Typhon行星出现了一只巨大的刽子手虫怪，据悉它是由虫族主巢孵化出的，击败它肯定能得到更多治愈Thule上尉的线索。带上火焰喷射器登陆清光地图上各处杂兵并夺取传送站，决战中小心避开Boss的碾压撞击，这招有时候会秒杀整个小队，消灭刽子手后攒齐五份基因，搜寻虫族基因任务进入下一阶段。

16.深入虫穴
(Into the Hive)

根据五份基因分析，星际陆战队判定Typhon行星上的虫族主巢中有毒池可提供纯净的虫族基因，这对治疗上尉和研制生物病毒都至关重要。登陆进入沼泽后向左运动，敌人会从四面八方出现，地下也会有小头目破土而出，稳步推进到地图左侧毒池旁，接近毒池时会有大批虫族部队杀出，清光它们后对水池点右键取得

在这里可以取到纯净基因样本

机甲化的上尉前来增援

样本。接下来要去地图右上角的撤离点，建议先继续走左侧沼泽水道攻占神龛，然后返回南部穿过巢座遍布的通道前往撤离点，路上会接到一个次要任务，摧毁沿途所有7个巢座。最后抵达撤离点时一只虫巢暴君裂土扑出，迅速散开布设炮塔和遥控爆炸装置，这家伙比以前的所有Boss都更厉害，正在苦战之际，刚苏醒的Thule上尉乘坐无畏机甲赶来增援，最后众人联手干掉这只怪物完成基因主线任务。Thule上尉虽从死神手中逃脱，但他残缺的肉身只能封装在无畏机甲里成为不死之躯，此后他也作为候选小队之一参加战斗。本关奖励为机械修理神器。

17.绿皮护甲
(Greenskin Armor)

现在开始第二大主线任务，寻找Typhon行星上的古代太空天线阵列。一个叫Gorwazza的兽人酋长知道天线阵列位置，但他手下的部队可不是吃素的。本关战斗难度明显提升，兽人的机甲和卡车同时出现，对付它们最好用侦察小队安设的遥控爆炸装置。最后的Gorwazza驾着一辆改装坦克登场，能量武器专克这位Boss，还剩多少遥控爆炸装置也全送它脚下。

18.绿皮匠师
(Greenskin Weaponsmith)

转战至Calderis行星，这里有个叫Rippa-Splitta的兽人酋长偷走装有天线阵列坐标的数据块后逃入密林，他的副官知道这家伙的下落，去找到这个副官。作为主线任务难度肯定比分支任务高一些，最后的Boss会抛洒小地雷，还能在近战中施放带定身效果的地震攻击。

19.失窃战车
(Stolen Armor)

上关的Boss战败后透露，Rippa-Splitta的藏身地只有他的首席副官Deff Driva才知道。Deff Driva开始以人形状态决斗，略微掉血后就跑回去开一辆改装坦克来战，用遥控爆炸装置和炮塔招待它就行。

20.兽人战酋
(Rippa–Splitta)

从Deff Driva那里得到了Rippa-Splitta藏身地的坐标，返回Typhon行星投入战斗。Rippa-Splitta会召唤小怪助战，还有大小两种范围攻击模式，动作快点避开不难，击败他夺得数据块。过关奖励是增援空降舱技能。

21.黑暗遗产
(Remains of the Dark Ages)

从数据块里找到了古代天线阵列的坐标，但是还需要派人去手动开启连接才能完成对虫族舰队的扫描。开局仍然万年不变地出现在地图最下方，沿着峡谷往前走很快看到兽人和虫族混战，为了经验值把它们都一锅端。在东侧转弯处会遭遇一只兽人机甲Boss，击倒它后右键点击远古大门旁那个像小火车一样的开关，开门瞬间小心遭到后面来的敌人偷袭。过桥上坡终于找到远古天线阵列塔，上前右键使用却发现动力部件被兽人掠走，杀向地图西侧的三处指定地点，消灭兽人直至找到动力部件，带回天线阵列塔处再度使用终于正常运作。此时出现次要任务，前往地图北段追杀一只虫族Boss，打这个Boss的要诀在于先摧毁院落里所有可供它栖息回血的石堆，让它无法恢复生命值。如果不想去也可以直接到地图西侧占领传送光塔撤退。本关奖励为轨道轰击炮技能。

22.追击逃敌
(Raiders on the Run)

现在就剩下第三大主线任务：控制Meridian行星上的天使熔炉。Typhon行星上发现一队与兽人接触的灵族战士，他们装备的猎鹰悬浮坦克对我方哨所威胁极大。登陆后占塔清场不用多说，本关灵族部队战力大增，沿途将遭遇冥灵君王和猎鹰坦克，建议部队尽可能换上能量武器。最后的猎鹰悬浮坦克Boss会锁定扫射和冲撞，用老办法磨死它。

23.冥灵君王
(Lord of Wraiths)

从消灭的灵族战士尸体上发现，他们正运送兽人部队到Meridian行星作战，显然那里的天使熔炉岌岌可危，主角被授权前往当地增援友军，此时第三颗行星Meridian会在星图界面中出现。跃迁抵达后发现当地官僚正忙于对付灵族袭扰和镇压贫民暴乱，对迫在眉睫的虫族入侵却麻木不仁。为确保熔炉安全，主线任务要求消灭三名灵族大Boss，第一位是某个冥灵君王。Meridian行星为工业都市地形，街道狭窄障碍物很多，灵族部队重火力单位也明显增加，推进途中切忌孤军深入。冥灵君王的攻击射程远，有小弟助战不说还会施放带状裂地震荡波，遥控爆炸装置可以让它快点倒下。

24A.炎晶突袭
(Fire Prism Assault)

第二个要消灭的目标是一辆灵族炎晶坦克，这个Boss就在地图北端的大教堂门前，主角拖住它的同时让战术小队投掷反载具炸弹。

24B.灵族战巫
(Warlock of the Eldar)

第三个要消灭的目标是一位名叫Aurian的灵族战巫，除了锁定扫射技外，他每隔一段时间会消失并召来小怪增援，消灭小怪后又现身继续战斗。

25.保卫神龛
(Defend the Shrine)

击败上次的战巫后得知，本地灵族部队最高指挥官居然是先知Idranel，这位曾参加过克罗诺斯战役的女巫目前正打算进攻Meridian行星首都，必须守住那里的神龛。这是个过渡性质的分支任务，纯防御型关卡，炮塔、地雷、遥控爆炸装置三件宝都带上，抽空派指挥官出击夺占传送光塔。

26A.尖塔恶魔
(Devil in the Spires)

虫族终于亮出了狰狞的利爪，死亡孢子云笼罩了Meridian上空，当地官僚这才惊觉

大难临头，血鸦舰队指挥官下令击退涌向主要城市的虫族部队。接下来又是一个任选其一的三部曲阶段，第一个要干掉的是一只蛇虫Boss，这个任务难度不大。

26B.死神低语
(Death Whisper)

第二个目标是一只利卡特首领，战斗中仍需努力夺取所有传送光塔和建筑，尽可能消灭地图上所有敌人，否则成就分数不高会导致虫族反扑，原先执行主线任务的地区将被分支任务所取代，只有完成分支任务后主线任务才会再度出现。

26C.行星怪兽
(Monster of Meridian)

第三个目标是一只刽子手虫怪，它会源源不断召唤杂兵和刽子手同类，以强大火力快刀斩乱麻迅速解决它，这个Boss对能量武器的抵抗较差。

27.灵族首脑
(Idranel of Ulthwe)

灵族仍在不断制造麻烦，如果能消灭他们的指挥官Idranel也许可以让星际陆战队专心对付虫族威胁。Idranel对普通爆矢枪抵抗较弱，不过她的雷电风暴相当厉害，看到地上出现蓝色瞄准光环要马上闪开。

28.天使之门
(Angel Gate)

无耻的总督Vandis丢下整个星球临阵脱逃，女副官Derosa义愤填膺之余窃取天使熔炉准入密码转交给血鸦战团的勇士们。此时虫族已攻入厂区，附近还有兽人部队出没，当务之急先尽快关闭三处天使之门挡住敌人。着陆后发现厂区已成战场，虫族、兽人、帝国卫队相互混战，开始先激活六座电站中的三座关闭大门，分支任务是拯救六队帝国卫队友军。建议占领南部厂区内所有传送光塔，路遇兽人和虫族互殴时能不管就别管。启动三座电站后还得占领正门门楼，这个占领时间相当漫长，且虫族会在此地空投大批强力部队，因此正门路口的战斗将格外惨烈。敌方第一波攻击中有三只刽子手巨怪，最好不要正面硬挡，否则极易全灭。把部队拉到侧面小巷中依托地形消耗敌人，一有损耗可随时返回就近传送塔补给，帝国卫队援兵和恢复正常运作的炮塔也能帮助干掉不少虫子。如能抽空派部队继续激活剩下3座电站可启动更多炮塔增强己方火力。耐心等待刽子手全灭后再稳步向门楼推进，布设炮塔或遥控爆炸装置有效杀伤敌方有生力量，最后占领门楼彻底关闭正门。本关完成后获得首套终结者装甲奖励，Tarkus战术小队会暂离前往调查兽人进攻厂区的目的。

正门的厮杀极其残酷

用近地轨道炮秒杀炎晶坦克

29.熔炉秘密
(The Secrets of Angel Forge)

Tarkus发现兽人的目标是天使之门北面的仓库，女副官Derosa介绍说那是前总督Vandis的家族私产，难道那里藏有兽人感兴趣的超级武器？主角带领一帮手下重返天使之门，此时兽人已占领北方仓库，往上走与Tarkus战术小队会合，之后向仓库发起进攻，注意战斗后期应在仓库周围布好炮塔和遥控爆炸装置。占领仓库后发现这里居然埋藏着属于血鸦战团的古代圣物，那位总督原来还是个卑鄙的小偷。仓库易主后兽人反扑部队转瞬即至，人数虽不多但有一辆Boss级改装坦克，击退兽人进攻后得知Idranel率领的灵族部队突破天使之门，整个厂区危在旦夕。关键时刻Tarkus自愿留下守卫仓库，其余小队返回南面投入战斗。先消灭守卫大门的灵族部队，此时Idranel会试图引爆天使熔炉毁灭行星。往下推进并消灭挡路的冥灵君王，到地图底部先迎战一辆炎晶坦克Boss，对付它最好的办法是用近地轨道炮直接秒杀。再往下在熔炉边可找到正在破坏的Idranel，她的雷电风暴依然威力巨大，而且还能召唤三名冥灵君王助战，苦战中Tarkus小队又赶来增援，所有法宝齐放将这个女巫击败。Idranel临死前透露，灵族计划引爆熔炉摧毁整个星系以阻挡虫族舰队的入侵，他们企图通过这种方式来保护本族的方舟世界。

30.最终决战
(The Last Stand)

灵族从三大行星上销声匿迹后，血鸦战团增援舰队仍在路上，玩家需坚守三大行星三天，时间到后Typhon行星上自动出现本任务。本关是单人战役的最后一战，过关之后即告全盘结束，玩家无法继续自由游戏，之前攒下的各种极品武器盔甲全成过眼云烟。玩家如果觉得还没过瘾请千万不要进入本关，继续做无限刷新的分支任务，把各小队练到20级或者反复刷蓝色装备。本关中包括无畏机甲在内的六支小队都将全部登场，开始在地图南端着陆，向上占领传送光塔并将毒素注入箭头指示的绿色大管子，然后就地坚守等待毒素发挥效果，队友会在25%、50%、75%和100%时发话提示，与此同时虫族部队从四面八方涌来，好在没多少Boss级角色，布好防御阵地应能轻松挡住。完成后向西北角第二处大管子进发，途中另外两个编外小组也空降下来增援，同样先占传送光塔后注毒素，接着坚守到100%，成功后却获悉虫族偷袭末日号星际巡洋舰得手，众人自知退路已断，遂决定与虫族死战到底。又一轮激烈的防御战后，敌群中突然亮起轨道炮的光束，原来是血鸦战团增援舰队赶到了！这时需将传送导引器放到地图中部高台上，集结所有部队向东稳步推进，安放完毕后坚守30秒，己方大批援兵登场，带队的Angelos上尉交给主角等人最后一个任务：消灭地图北端的虫巢暴君。这个Boss虽然血多毒猛，但主角带有6支小队，还有无比强悍的Angelos上尉一同前往，放倒Boss只是时间问题。核心主脑被生化病毒武器摧毁，不可一世的虫族舰队顿时树倒猢狲散，Aurelia星区幸免于灭亡，那些为自由而战的星际陆战队勇士们将被人们永远铭记。

一个足球经理的自我修养
——《足球经理2009》

FOOTBALL MANAGER™ 2009

■游侠 Will · 魏

良品	总评 8.2
制作	Sports Interactive
发行	Sega
类型	模拟经营
语种	英文
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	7.7
音效	7.7
创新	8.5
拟真	8.8

为什么要玩这款游戏

从《足球经理2009》发布到现在，有很多老玩家已经成功地从《足球经理2008》“转职”到《足球经理2009》的舞台上，作为目前世界上最为专业的足球经理类游戏，甚至是名帅穆里尼奥都要玩的游戏，虽然乐趣无穷，但是也正因为其专业，造成了很多新手玩家不能很好的全面了解和操作游戏，这次给大家带来这篇攻略，就是为了帮助更多新上任的经理人能够更快地成长起来。《足球经理2009》拥有丰富的游戏系统，而且经过很多代的改进，游戏的整体数据和系统已经非常接近真实。最激动人心的是本作首次加入了3D比赛模式，让玩家可以更为直观地看到自己的球员在场上“奋斗”。《足球经理2009》适合每一个热爱足球运动的玩家，它能够让玩家运用自己的头脑和智慧经营真实的足球运动，其内容包罗万象，游戏性和趣味性极强。

上岗前的准备

游戏的新建是很简单的，就算是第一次玩的玩家都可以轻松上手，因为游戏制作单位为游戏的新建构建了一个基本上就是填一些资料，然后一直点“下一步”的流程。在选择国家联赛的时候需要注意，如果是通过向导的话最多只能选择三个国家的联赛，如果是高级模式的话，那么只要电脑够强劲，可以选择无数多个联赛。

选择好联赛以后需要选择数据库的大小，虽然都是官方数据库，但也需要根据自己的兴趣和电脑的配置来选择。整个数据库有大、中、小三种，数据库越大，里面所包含的球员和职员资料也越多，在同一配置的电脑下运行速度也就越慢。在这里给大家推荐，如果是目前主流配置的话，那么选择中型数据库就可以了。中型的数据库里已经包含了绝大部分的球员和职员。在高级选项里可以选择“是否隐藏球员属性”“使用真实球员”“包含知名教练”“为第一个转会期提供资金”等选项，这些选项默认都是“Yes”，对于新手玩家建议除了把“是否隐藏球员属性”改成“No”以外，其余的全部按照默认选项，因为这样不仅可以更为容易的上手，也更容易体验到游戏乐趣。

游戏向导设置第二阶段，可以设置自己的姓名、声望等数据，最重要的是执教的球队也在这一步进行选择，同时可以看到选择球队的总体概况

接着是玩家输入自己的个人信息：首先是输入自己在游戏里的姓名，这个时候可以上传喜爱的照片作为自己的头像；然后是选择自己的生日和喜爱的球队，在这里如果

你选择的生日是1976年以后的任何一年，默认生日都会从1976年开始。接下来就是最重要的选择——自己所要执教的球队，在这里可以选择国家队和俱乐部队，国家队的选择没有限制，但是俱乐部球队就只能从之前所选择国家相应级别的联赛里选择执教的俱乐部，游戏默认是玩家之前选择的喜爱的俱乐部那支球队。再接下来就是保存这个档案开始经理之路。

游戏特色系统

《足球经理2009》除了其真实庞大的数据库以外，其游戏系统也是非常贴近现实中的球队教练（经理）的，其最精髓、最有特色的系统分别是：球队人员管理系统、球探系统、转会系统、训练系统、比赛系统、球队董事会系统、战术宏观控制和战术微调系统。

1.球队人员管理系统

球队人员管理系统主要是针对球队的球员和职员进行管理。在球员的管理中，主要有球员数值页面（具体位置需要哪些数值参见附录一）、隶属于哪个梯队（一线队、预备队、青年队）、租借到卫星俱乐部、训练、转会相关、合同签约或续签合同、解约（赔偿解约、协商解约）、球员交流和批评的操作。最为主要的操作是合同签约或续签合同，如果是当主力，要在工资预算内尽可能地签长期合同；如果是处于职业生涯晚期的球员，要适当考虑薪金的金额和合同的年限，不然到时候养一个不能打比赛的“烫手山芋”可是非常不利的。

对于有很高潜力成为巨星但目前能力还不足的年轻球员，可以租借到自己的卫星俱乐部，这样可让其更多的参加比赛以获得更快的成长。

训练内容是针对每个人的，可以把该球员归类到某一种训练日程中去以获得能力的提升。

关于球员的交流和批评——如果该球员出现训练缺席或者比赛粗野犯规等情况，就需要对其进行批评以免他扰乱气氛。球员交流是指可以让球员推荐其欣赏的球员或职员，如果签下了该球员所推荐的球员或职员，那么就可以博得该球员的好感并增加他的球员适应性，这点对于外籍球员比较适用。此外还可以通过交流让年轻球员学习队内经验以及老队员的特点和优点。对于所有球员，都可以通过交流让球员增加比赛习惯，这些比赛

评说

专业+创新带给玩家完美的希望

记得网上很流行这么一句话：“游戏玩家玩FIFAFM，专业游戏玩家玩FM”。的确，从“远古”的CM时代到今天的Football Manager 2009（美版游戏名称为“Worldwide Soccer Manager 2009”），《足球经理》依然还是足球经营类游戏的王者，虽然EA的FIFAM 2009大有赶超之势，但在专业性方面确实还是差了《足球经理2009》一点。

庞大的数据库是足球经营类游戏最具含金量的地方，《足球经理2009》拥有高达350 000的球员和职员数据库，并且大部分球员数据做得都还是很客观的，在这点上任何同类型的游戏都无法与其相比。以前的CM就推荐过卡卡、梅西、阿奎罗、比利亚这样的“妖人”，现在都是大红大紫的世界级巨星。同样的，相信在这一代里出现的菲古力（Sofiane Feghouli）、皮亚尼奇（Miralem Pjanic）等《足球经理》看好的球员，以后也会成长为一代巨星，所以数据库上也许仅仅是数据的更新，但是由此也不难看出制作公司Sports Interactive是下了很多功夫的。

在系统更新上，这次《足球经理2009》也做得非常好。在比赛系统中首次加入了3D比赛引擎，虽然这个3D比赛画面相比那些大型3D游戏还显粗糙，但这是一个良好的开端，相信这个玩家千呼万唤才有的功能肯定会在以后的续作中持续改进的；其次就是在《足球经理2009》里的人机交互功能再次加强——例如以前只能在赛后训话看见助理教练的影子，现在则是在比赛的任何时候都可以获得助理教练即时反馈的信息；再者就是增加了一个在遇到重大事情时或赛前、赛后都会有答记者问这么一个环节，虽然回答的答案的影响并不是很明显，但至少可以在适当的时候有向电脑发泄自己想法的地方了，这点也是值得称赞的；还有就是以前的球员比赛习惯只能通过拜师学到，现在通过内部交流也可以让某些球员掌握某些比赛习惯，这点也更加接近真实性，毕竟习惯就是通过苦练养成的，所谓熟能生巧、巧能生精。

当然也不是完全没有缺点，这代《足球经理2009》最大的硬伤就是运行速度慢，电脑配置差的玩家玩大型数据库稍微慢一点可以理解，但是在电脑配置比较强的情况下，小型数据库的游戏运行速度也没见流畅到哪儿去，这个明显就是制作公司优化不足的原因。还有就是游戏正式版里面Bug一大堆，虽然这些Bug都不至于造成无法运行游戏那么严重，但是作为一个专业的足球经理游戏，诸如共同拥有球员这样的硬伤型Bug还是不应该的。

其次就是游戏的通货膨胀问题依然没有解决，以前的《足球经理》玩到第二个赛季以后，买一个名不见经传的球员动不动就超过5000万欧元的转会费让玩家觉得特别不真实，所以制作公司在刚开始开发《足球经理2009》时就承诺要解决这个问题。然而从现实情况来看，Sports Interactive只兑现了他们的一半承诺，在游戏的第二个赛季确实不会出现那种“大手笔”，但是一般玩到第四或者第五个赛季，别说5000万，就是7000万都是便宜货了。

总的来说，《足球经理2009》作为传统意义上的《足球经理》系列续作还是做得很不错的，至少加入了3D比赛画面这样一个使游戏有质的飞跃的功能，虽然还有很多游戏系统都没有做到尽善尽美，但是相比前一代游戏已经有了长足的进步，至少让玩家们看到了希望——《足球经理》的下一代游戏应该可以做到更完美。

球员交流，有很多选项可以选择，这些选项都会影响到该球员的心情或状态

习惯相当于球员各项数值之外的隐藏技能，是非常有用的（球员具体技能中英文对照见附录二）。

职员管理相对球员管理要简单一些，功能只有签订新合同、终止合同、协商解约和设定昵称四种，根据职员职务的不同，需要在各项数值上的分配也不一样（具体见附录三）。

2.球探系统

每个俱乐部都可以拥有自己的球探，每个球探最重要的数据就是判断球员能力和判断球员潜力，根据球探所了解的知识不同，把球探分别派往其擅长的国家或地区进行搜索，那么在相应的时间内，球探便会反馈相应的球员信息回来，这个时候玩家就可以在这些反馈回来的球员里选择自己所需要并且价格也能承受的球员。此外，对不同赛事和比赛的下一个对手也可以派遣球探去观察，对赛事的观察是为了发现好的和适合自己球队的球员，以便帮助玩家在转会期的时候通过转会购买球员。查看对阵下一对手的主要作用是查看对手的相关情况，让玩家在排兵布阵的时候做出针对性的战术和设置。

3.转会系统

转会系统是本游戏的一大特色，通过买卖球员来获得收益以及加强自己球队的实力，如果对自己的职员不满意，也可以去其他俱乐部挖掘自己心仪的职员，或者去签下一些闲赋在家的职员。职员没有固定的转会期，任何时候都可以签约或挖掘，而球员的转会期是有规定的，根据每个国家的联赛而不一样。目前主流的欧洲国家联赛的转会期是每年1月1日到1月31日和7月1日到8月31日，这也就是我们通常所说的夏季转会期和冬季转会期。

转会时首先来看自己球队球员的出售，相对于有钱就能买到大部分球员的情况，出售球员则是大部分球员都不会以一个合理的价格售出。要出售一个球员，有两个方式：主动推荐给其他球队或者把球员挂牌等着对球员有兴趣的球队来主动报价。前一种方式在球员资料界面选择“向俱乐部推荐”选项，然后设置你能接受的球员出售价格以及一些附属条款和附加金额，如果这个是具有一定实力的球员，那么还可以勾选不卖给死对头的选项。用这种方式如果推荐的是一个实力平平的球员或者推荐价格过高的话，一般不会有球队响应这个推荐；第二种被动的方式是在球员资料界面点选“设定转会状态”这个选项，在这里可以给球员设定标价、转会状态、球员定位、租借状况。如果该球员属于必须卖的类型，那就设置成放到转会名单和把球员的定位改成“不再需要的球员弃将”。如果设置的价格合理，很快就会有感兴趣的球队主动找上门来进行直接报价或者议价。

在球员的购买上，理论上来说只要资金充足，那么就可以买到任何一个球员，对于有违约金的球员，如果直接报价达到违约金的水平，那么球员所属俱乐部就必须无条件的允许你和球员商谈合同，但是很多知名球员都不会理会一些声望低的俱乐部。此外还有很多球员由于年龄实在太低或者因为某些原因根本就没有和原俱乐部签订职业合同，这样的球员可以通过“免费”签约的形式潜入，是非常划算的，这个就要靠运气和人品了（球员推荐见附录四）。

4.训练系统

训练系统是《足球经理2009》系统里非常关键的一个。通过训练，球员可以保持自己的状态和获得能力的提升。其中对于球员训练最重要的因素就是训练量的强度，训练量的强度决定了一个球员可以成长多少能力。越高强度的训练量意味着越多的属性成长，同时也导致更低的士气。换言之，训练强度越高，士气上的惩罚也越厉害，甚至还会出现伤病的情况。

训练量是由各个训练分项强度所决定的，比如力量、有氧、战术、控球等。不过，每个训练分项对于训练量的影响是不同的。身体训练（力量与有氧）相对其他训练项目对于训练总量的影响更为显著，而定位球的影响则最不明显。简单地说，占用更多训练总量的分项只需向右拉几格就能占满训练总量，而占用训练总量较少的分项则需要拉更多格数来占满训练总量，这就意味着提升力量与有氧属性的代价就是牺牲其他种类的训练。这样的比例系统决定了所有球员的属性无法在同一时间以同一程度提高的事实——有些种类的训练必须被牺牲掉。它也意味着每个球员只有少数几个核心训练项目可以短时间内大幅度提高。

训练的调整是通过滑格系统来决定的。在滑格系统里，一共可以点击25下，也就说一共可以选择26格位置，当滑格处于第7或第8格时球员会保持当前某一个属性水平的位

主教练概况界面，这里可以了解到球队的近况，以及球员的转会资金、工资预算、近期对手和比赛状况等信息，还可以看到自己队内的最佳射手、助攻王等数据

新闻面板主界面，这里是本游戏最为精髓的一个地方，事关执教球队的各项信息都会在这里汇总等待你的审阅

球队的董事会界面，在这里可以向董事会提出各种要求，但是他们不一定会批准，甚至要求过分的话，还会让玩家卷起铺盖走人

置，然后从第7或第8格开始，每向右拉3格就意味着提高一次游戏中的训练效果条。根据大量玩家的反馈，当滑格拉到第13或第14格时，属性会开始增长，而到第19或第20格以上时，属性可提高的量就不会再增长，不过属性增长的速率会提高。

训练是玩家在游戏时候必须多多注意的一个问题，因为训练强度过低，球员就不会得到能力的提升甚至让其原有能力下降；但如果训练强度过大，那么球员可能就会产生对教练的不满或出现长时间的伤病现象。

5.比赛系统

这次《足球经理2009》在原有2D比赛系统的基础上增加了3D比赛系统，虽然这个3D相比真正的3D游戏还有一定差距，但是这个3D页面也可以让玩家更加真实地体验到自己球队的比赛了。在比赛进行中，可以在屏幕下面的控制面板里切换多个视角的3D比赛画面和经典以及新的2D比赛画面，还可以对比赛的速度和精彩重放等进行调整。

6.球队董事会系统

经理（教练）在执教俱乐部球队的时候可以在球队董事会系统里对球员董事会提出相应的要求。

扩建体育场：对球场进行扩建，增加座位以获得更高的上座率来增加收入。

升级训练设施：升级球队的训练设施，让训练更有效果。

改善青训设施：改进青年队的训练设施，让随机出高潜力年轻球员的概率增加（南美洲和欧洲主要国家每年随机青年球员时间见附录五）。

寻找卫星俱乐部：寻找自己的卫星俱乐部（适合大球队）。

寻找合作俱乐部：寻找自己的母俱乐部（适合小球队）。

要求给予更多的转会资金：向董事会要求更多的资金用于转会，在成绩不佳时通常不会如愿。

要求给予更高的工资上线：向董事会要求更多的资金用于工资，在成绩不佳时通常不会如愿。

调整工资和转会预算：如果工资和转会预算董事会分配不合理，可以在这里做适当的调整。

要求更多的时间来重建球队：在接手一支成绩不佳的球队后，球队迟迟没有起色时最有用，防止自己被炒鱿鱼。

要求新合同：要求俱乐部给自己提供新的合同。

修缮球场：对球场进行修缮，安装诸如排水系统和地热系统等设施。

7.战术宏观控制和战术微调系统

这个系统相对其他系统来说要复杂很多，虽然不做任何设置，全部按照游戏默认的也可以玩，但是对于一个成功的足球经理（教练）来说，对球队的控制力和自己的素质还是主要体现在球队的战术上面。

在战术控制面板里，首先可以对球队的阵线进行修改和设置，这里没有任何的限制，只要上场的是11个队员并且有一个队员是门将，那么其他阵型都是可以设置的，包括所谓变态的10后卫或者10前锋阵型都没有问题。

设置好阵型以后，还可以对全部球员的战术进行宏观设置，包括比赛心态、自由度、传球方式、比赛节奏、球场宽度利用、压迫式防守、拖延时间、传球重点等参数都可以设置，如果敌我双方实力差距悬殊，处于对手弱的情况时可以相应地把比赛心态、自由度和比赛节奏等调高，相反则是把压迫式防守、拖延时间和盯人的参数调高。此外还可以设置球队的定位球战术和各种核心利用战术。

在设置好阵型以后，还可以对每个球员进行微观设置，包括比赛心态、自由度、传球方式、抢断、压迫式防守、前插、带球突破、远射、传身后球和传中等选项都可以通过滑格来进行微调。

战术基本面板，这里是游戏的另外一个精髓，可以对整个球队和每个球员的所有战术进行设置，非常专业和详细

附录一：球员数值分析

球员潜力：《足球经理2009》里大部分球员都有自己固定的潜力值，这个潜力值最高为200，越高越好。此外对于一些年轻或不确定球员采取的是级别评判，每个级别的球员都会在一个固定的数值区间内生成随机潜力值，共有以下几个级别：170～200为10级，150～180为9级，130～160为8级，110～140为7级，90～120为6级，70～100为5级，50～80为4级，30～60为3级，10～40为2级，0～20为1级。

所有球员都有隐藏属性，包括稳定性、肮脏程度、大赛发挥、位置多样性、适应性、野心、忠诚、抗压力能力、职业素养、体育精神、情绪控制、喜欢争论。其中稳定性、大赛发挥、忠诚、抗压力能力是最重要的属性，越高越好。而肮脏程度、喜欢争论是越低越好。其余的几个属性对于球员在比赛及平时的发挥没有太大影响，不必过多追求数值的多少。

下面对各位置球员的关键属性分别予以介绍：

1.门将

最重要的技术属性：反应、制空、一对一、拦截传中。

最重要的精神属性：勇敢、预判、位置感、集中。

最重要的身体属性：弹跳、灵活、平衡。

2.中后卫

最重要的技术属性：抢断、盯人、头球。这里尤其重要的是盯人这个属性，因为在《足球经理2009》的战术体系里，如果不是采用区域防守战术的话，那么至少要有一个中后卫的盯人属性高。

最重要的精神属性：预判、位置感、决断力、集中、侵略性、勇敢、镇定。

最重要的身体属性：弹跳、强壮、平衡，其他属性同样也是越高越好，无论是三后卫还是四后卫的防守体系，最好都做到高快搭配，即一个高大强壮的中后卫搭配一个身体灵活速度快的中后卫。

3.边后卫

最重要的技术属性：抢断、盯人、传中、盘带、技术、传球、远射。边后卫重要的技术属性是很多的，因为边后卫作为一个球队的一枚重要棋子，对于进攻和防守都起着重要作用，结合每种阵型需要，对选择边后卫的要求也不一样，如果设置边后卫多参与进攻，那自然传中、传球、盘带的相应属性都需要高一点。

最重要的精神属性：预判、位置感、决断力、集中、侵略性、勇敢、镇定、无球跑动、工作投入。边后卫因为进攻和防守都需要积极参与，来回在敌我双方飞奔是家常便饭，所以工作投入一定要高。

最重要的身体属性：速度、爆发力、灵活。

4.后腰

最重要的技术属性：抢断、盯人、传球、远射。

最重要的精神属性：决断力、位置感、预判、集中、侵略性、工作投入度、勇敢、团队合作、镇定。因为后腰在防守上是后卫线的一道屏障，在进攻上是中场攻防转换的一个枢纽，所以后腰的精神属性要求特别高。

最重要的身体属性：全能型最好，如果不是全能那就特色鲜明：要么身体高大强壮，要么速度快爆发力强。

5.中前卫

最重要的技术属性：传球、技术、停球、盘带、远射、射门。中前卫是一个如何从后卫过渡到前场，如何妥善分配球的关键位置。而关键的关键在于传球，并且视野开阔分配好球，另外盘带和远射是可以根据阵型设计来选定球员的。例如平行站位没有设置前腰的阵型，那么场上有一个善于盘带并且远射命中率高的中前卫是必需的。

最重要的精神属性：创造力、决断力、无球跑动、团队合作、位置感、才华、决心。其中更重要的一个属性是无球跑动，因为根据中前卫位置的特点，进可攻退可守，在防守时需要对后腰提供支援，进攻时又需要做一个调度者、后排插上者，如果无球跑动数值比较高，就可以吸引对手的防线，然后伺机做出最完美的调度与处理球，将球转到空位或者传出威胁球。

最重要的身体属性：和后腰一样，如果不是全能那就特色鲜明，要么身体高大强壮，要么速度快爆发力强。

6.前腰

最重要的技术属性：传球、技术、停球、射门、远射、盘带、传中。

最重要的精神属性：创造力、决断力、无球跑动、决心、想像力、团队合作、镇定。在这里创造和决断是为了能更好的分配球，无球跑动很关键，由于是在前锋身后，可以跑开空挡接球，或吸引对手为前锋创造机会。此外由于前腰是一个梦幻位置，所以需要球员尽情发挥自己的想像力和创造力，在千钧一发之际爆发自己的小宇宙，做出匪夷所思的动作完成梦幻一击。

最重要的身体属性：速度、爆发力、灵活、平衡。

7.边路进攻球员（边前卫、边锋）

最重要的技术属性：传球、技术、停球、盘带、传中、射门、远射。

最重要的精神属性：创造力、决心、无球跑动、才华、团队合作、镇定。

球员资料界面，包括了对球员可进行的操作，以及球员相关的数据，知名球员和授权的球员会有头像，不知名或者未授权的球员头像只能由玩家自行添加

最重要的身体属性：速度、爆发力、灵活、平衡。

8.前锋

最重要的技术属性：射门、技术、停球、头球、远射、盘带、传球。

最重要的精神属性：决心、无球跑动、才华、镇定、集中、预判、勇敢、创造。需要指出的是决心高对于前锋是很重

要的，因为决心就是一个球员永不放弃的标志，决心只能通过拜师提高，看看那些耳熟能详的著名球员，如阿奎罗（决心20）、C罗纳尔多（决心19）、梅西（决心18）、卡卡（决心18），就知道决心是多么重要了。

最重要的身体属性：全能型最好。如果是速度技术型，那么就需要速度、爆发力、灵活值高。如果是属于站桩中锋类型的，就需要平衡、强壮、弹跳值高。

附录二：球员的位置习惯

注：括号中是建议学习该习惯的位置球员。

1.喜欢沿左路带球突破（边后卫、边卫、边前卫、边锋）

2.喜欢沿右路带球突破（边后卫、边卫、边前卫、边锋）

3.喜欢沿中路带球突破（后腰、中前卫、前腰、影子前锋）

4.有机会就进入对方半场（后腰，中前卫、边后卫）

5.拉到边路拿球（影子前锋、边锋、边前卫）

6.有机会就前插（中前卫、前腰、边卫、边前卫、边锋）

7.喜欢简单短传配合（中后卫、抢断型后腰）

8。喜欢传身后球（技术型后腰、中前卫、前腰、影子前锋）

9.喜欢远射（边卫、边前卫、后腰、中前卫、前腰、边锋）

10.喜欢大力射门（边卫、边前卫、后腰、中前卫、前腰、边锋）

11.喜欢选择角度的巧射（前腰、边锋、影子前锋、中锋、射手）

12.喜欢弧线球射门（前腰、边锋、影子前锋、中锋、射手）

13.喜欢盘过门将后射门（前腰、边锋、影子前锋、中锋、射手）

14.喜欢反越位（边锋、影子前锋、中锋、射手）

15.喜欢和裁判争论（所有球员都不建议学习）

16.喜欢过顶球吊射（前腰、射手、影子前锋）

17.不喜欢传身后球（边卫、边后卫）

18.拿球后犹豫不决，迟不出脚（所有球员都不建议学习）

19.喜欢后排插上进攻（后腰、中前卫、边后卫）

20.利用脚下技术将球带出危险区（所有球员都建议学习）

21.从不前插（中后卫）

22.喜欢倒地铲球（中后卫、边后卫）

23.一般不使用倒地铲球（除中后卫、边后卫、门将外的所有位置球员）

24.主罚任意球常用大力轰门（远射能力强的球员）

球员信息栏，可以查看球员的多种情况，包括身体数据或是比赛数据等，这里可以了解手下们的一切情况

附录三：职员等级区分

《足球经理2009》对游戏里的职员有一个等级区分，根据其能力的强弱分为1星到7星不等。在最新的《足球经理2009》930版本里，游戏制作公司对职员的等级区分做了新的更新。在明确了通用于职员的DDM（决心+激励+纪律）的前提下，有以下这样的计算公式：

1.力量训练、有氧训练（strength、aerobics）：体能×9+DDM×2。大于等于270为7星，大于等于240为6星，大于等于210为5星。

职员资料页面，根据职员的职务不同，所需要数值的方面也不同

2.守门训练（goalkeeper）：守门×2+DDM。大于等于90为7星，大于等于80为6星，大于等于70为5星。

3.战术训练（tactics）：战术×2+DDM。大于等于90为7星，大于等于80为6星，大于等于70为5星。

4.控球训练（ball control）：技术×6+心理×3+DDM×2。大于等于270为7星，大于等于240为6星，大于等于210为5星。

5.防守训练（defense）：防守×8+（战术+DDM）×3。大于等于360为7星，大于等于320为6星，大于等于280为5星。

6.进攻训练（attack）：进攻×6+战术×3+DDM×2。大于等于270为7星，大于等于240为6星，大于等于210为5星。

7.射门训练（shooting）：技术×6+进攻×3+DDM×2。大于等于270为7星，大于等于240为6星，大于等于210为5星。

8.定位球训练（set pieces）：（进攻+心理+技术）×3+DDM×2。大于等于270为7星，大于等于240为6星，大于等于210为5星。

附录四：球员推荐

必买实力球员推荐（930数据库）：这一类球员大部分数据养眼，具有比较高的潜力，并且开档赛季跟原所属球队不是死对头，购买该球员的转会价格通常在15M欧元（1500万欧元）以下，属于只要有转会资金，就是必买类型的球员。

必买实力球员名单

姓名	所属俱乐部	年龄	最擅长位置	当前能力	潜力	实际购买价格（欧元）
Vagner Silva de Souza	CSKA Moscow	24	前锋	170	185	14.8M
Giorgio Chiellini	Juventus	23	中后卫	171	183	13.5M
Miguel Veloso	Sporting CP	22	后腰	155	180	10.5M
Mohamed Sissoko	Juventus	23	后腰	165	178	9M
Yoann Gourcuff	AC Milan	22	前腰	162	187	9M
Maxwell Scherer Cabelino Andrade	Inter	26	左边后卫/左边前卫	166	177	12.5M
Ezequiel Lavezzi	Napoli	23	前锋/边锋/影子前锋	155	175	5M
Alan Dzagoev	CSKA Moscow	18	前腰	145	180	15M
Jérémy Toulalan	Lyon	24	后腰	170	185	13.5M
Diego Benaglio	Wolfsburg	24	门将	160	172	10M
Goran Pandev	Lazio	24	前腰/前锋	163	185	9M
Yury Zhirkov	CSKA Moscow	24	左中场/左边前卫	168	175	13M
Antonio Valencia	Wigan	22	前腰	155	174	8M
Guilherme Milhomem Gusm?o	Dinamo Kiev	19	前腰/前锋	145	174	6M
Axel Witsel	Standard	19	后腰/中前卫	144	170	3M
Keirrison de Souza Carneiro	Palmeiras	19	前锋	146	177	4.5M
Per Ciljan Skjelbred	Rosenboirg	21	前腰	138	165	1.4M
Felipe da Silva dal Belo Dias	Udinese	23	中后卫	141	168	3M
Joe Mattock	Leicester	18	左后卫	122	174	2.5M
Domenico Criscito	Juventus	21	中后卫/左后卫	139	170	2M
Marko Marin	Gladbach	19	前腰/左边前卫	137	180	5.5M
Andrea Mazzarani	Udinese	18	右后卫/右边卫/右中场/右边前卫	110	180	2M
Jo?o Moutinho	Sporting CP	21	中前卫	158	170	7M
David Santon	Inter	17	右边后卫/左边后卫	115	-9	8M

开档潜力-10球员名单

姓名	年龄	最擅长位置	所在俱乐部
Mario Balotelli	17	前锋	Inter
Bojan Krkic	17	前锋	Barcelon
Sofiane Feghouli	18	前腰/右边前卫	Grenoble Foot 38
Vincenzo Fiorillo	18	门将	Sampdoria
Martín Galván	15	前腰	Cruz Azul
Toni Kroos	18	前腰	FC Bayern
Alexandre Rodrigues da Silva (Pato)	18	前锋	AC Milan
Miralem Pjanic	18	前腰	Lyon
Henri Saivet	17	前锋/边锋/前腰	FC Girondins de Bordeaux
Mamadou Sakho	18	中后卫	Paris Saint-Germain
Carlos Vela	18	前锋/前腰/边锋	Arsenal

附录五：随机球员

南美洲和欧洲每年随机产生年轻球员的时间如下：

白俄罗斯2月10日，比利时6月29日，保加利亚6月29日，克罗地亚6月18日，捷克6月28日，丹麦7月5日，英格兰6月20日，芬兰1月7日，德国6月20日，希腊6月19日，匈牙利6月19日，冰岛1月5日，爱尔兰1月5日，意大利6月29日，北爱尔兰4月29日，挪威1月18日，波兰6月28日，俄罗斯12月26日，塞尔维亚7月9日，斯洛伐克6月28日，斯洛文尼亚6月28日，西班牙6月29日，瑞典12月25日，瑞士6月18日，土耳其6月19日，乌克兰6月18日，威尔士6月18日，阿根廷6月1日，巴西6月5日，巴拉圭6月2日，乌拉圭6月14日，墨西哥6月18日。

乾坤一技

《侠盗猎车手IV》小贴士
Grand Theft Auto IV

■游侠 奥杰

1.约会。在游戏中可以通过互联网约会女友，首先要在交友网站查看目标人选的档案，然后点击“约会”（Date），等上几天（游戏时间）就可以通过电子邮件收到回复。如果约会请求被接受，就回复邮件，确定会面，游戏中可在网上结识三位女友。

2.朋友奖励。当与朋友的友谊达到一定程度时就会解锁相应的朋友奖励。女友的奖励可以使用三次，如果使用失败则需再次约会才能重新开启。

Alex：网名Liberated Woman，需要在Craplist.net上结识。Alex是个以自我为中心的被宠坏的富家小姐，她很喜欢Niko穿高级衣服开豪车，她还会在她的博客www.blogsnobs.org上写下关于Niko的事。当Niko与她的友谊达到80%时，可获得在一天内服装打五折的奖励。

Carmen：网名Sobo Hoe，需要在Love-meet.net上结识。当Niko与她的友谊达到75%时，可以通过电话回复Niko的生命值。

Kiki：网名Law Chick，需要在Love-meet.net上结识。当Niko与她的友谊达到75%时，可以通过电话清除Niko的通缉等级。

Dwayne：可以带他吃饭、喝酒、看表演、打保龄、去夜总会，当与他的友谊达到60%时，可以叫他带来几个小弟帮忙。

Brucie：可以带他吃饭、喝酒、看表演、打保龄、坐直升机、去夜总会，当与他的友谊达到70%时，可以叫他驾直升机前来接你。

Little Jacob：可以带他玩飞镖、看表演、打台球、喝酒、吃饭、去夜总会，当与他的友谊达到60%时，可以叫他开车来卖枪给你。

Packie：可以带他看表演、玩飞镖、喝酒、打保龄，打台球，当与他的友谊达到70%时，可以叫他来给你制作一个汽车炸弹。

Roman：可以带他打保龄、玩飞镖、喝酒、吃饭、打台球、看表演、去夜总会，当与他的友谊达到60%时，可以叫他派一辆免费出租车来。

Stevie：完成他的偷车任务（共30辆，如下图），而后就可以开车去他那里变卖，车况越好卖钱越多。

Stevie的任务目标分布图

3.警察数据库。在咖啡屋（TW@ Internet Cafe）使用电脑登录自由城警察署（Liberty City Police Department）网站www.libertycitypolice.com，点击主页底端的“数据库”（Database）可获得全部角色信息，包括Roman和Niko。此外也可以从Liberty Tree网站主页通过链接登录到自由城警察署网站，仔细查看页面底端的版权信息，点击“数据库”可以查阅大批罪犯档案，其中包括Lola Del Rio、Eddie Low和Niko Bellic等人。

4.免费上网。一些安全屋中的电脑可以免费上网，不会收取费用，并且Algonquin安全屋中的笔记本用起来的感觉和网吧中的电脑不一样。如果在“The Holland Play”任务中杀死了Playboy，Dwayne将会提供自己的房子作为安全屋。从正门进入，看到书桌后面站着一个守卫。跳过书桌，使用电脑上网，既不会遭到守卫的攻击，也不会被收取费用。

5.冲撞警官。在城中闲逛的时候，如果看到警察走在人行道上，则可以像普通行人一样从警察身边挤过去。但是如果继续推搡或者骚扰警察，即便没有携带武器或者向警察动武，也会遭到警察逮捕。

6.清除通缉等级。通过以下方式，可以清除通缉等级：进入安全屋，储存进程，一觉醒来，通缉等级将完全清除；进入标志记号做任务；进入警车，快速触发义务警员任务或者最高通缉任务；从雷达扫描区域出来，给朋友打电话，如果能够找到朋友，而不是仅仅听到语音信箱留言，则可以清除通缉等级。

7.挑逗朋友。邀请朋友一起闲逛，把握好分寸，用汽车轻轻碰撞朋友，既能够撞开他，又不会伤害他。反复几次，将会被朋友拉开车门，直接扔出车去。

8.电话号码。使用手机拨打以下号码，可以联系相关业务或相关联系人。

911：紧急事故呼叫，接通后按1呼叫警车，按2呼叫救护车，按3呼叫救火车（你可以把叫来的车开走）

555-0110：咖啡店

555-2222：汽车快递服务

555-3333：汽车快递服务

555-5700：防火门

555-8575：英雄商店

555-1274-73：建设许可

555-945-733-92：保释

555-221-3877：储物

555-4674：食品店

555-7625：自助洗衣店

555-5123：洗衣店

555-7300：二手汽车零件店

948-555-0100：ZIT歌曲名字和作者查询

718-926-7215：联络Roman Bellic

545-555-1022：Lure任务中的药剂商

843-555-0124：Call And Collect任务中的Blackmailer

9.电话防骚扰。如果在进行任务过程中想避免朋友电话打扰，或者城中闲逛时不想接听任务电话，可以打开手机菜单，进入Options选项，开启Sleep Mode，就不会被他

人骚扰了。

10.恢复体力。在进行任务过程中如果体力降低，又找不到急救包，那么可离开任务区域，找到Cluckin'Bell餐馆或者热狗摊（可以乘出租车前往），吃一些食物，便可以补充体力。或者进入急救车，也可以恢复一些体力。

11.快速跑动。如果想要加快跑动速度，就不要携带重型武器，最好空手行动，可以达到最快跑动速度。

12.打架不被通缉。前往Helitour所在的Fishmarket South，很多人排队等待搭乘直升机，在这个区域可以随便动粗而不被通缉。

13.克劳德的套装。杀死Playboy X，得到他的房子，储存并退出游戏。重新进入游戏后，读取进度，可以得到克劳德（《侠盗猎车手Ⅲ》主人公）的套装。

14.诱拐绑架事件。当你完成Garry's kidnapping任务后不久，在Alderny市南部开车时会发现雷达上的信号，此时立刻驶向那幢小房子，就会看到暴徒的女儿在呼救，而她父亲和其他一些暴徒会出现并攻击你。

15.逮捕出租司机。随意拍打一辆出租车，就会被出租车司机追打，此时立刻奔向一个警察，并当着警察的面被出租司机殴打，警察就会将那个司机抓走。

16.免交过路费。驾驶一辆救护车，在经过收费站时打开警笛就不会被拦住交费。也可以骑一辆摩托车，只要能从收费站与墙之间的缝隙钻过去就可以不用交费。还有一个办法就是让Niko把车停在离收费口较远的一边，这样虽然Niko伸出了手却不会把钱扔出去，而前面的门已经打开了。

补铺

由游侠补丁网提供

《FIFA足球经理2009》（FIFA Manager 09）教练升级修正、工资修正、青年球员天赋修正、音效增强，以及世界杯之路补丁。

《FIFA足球经理2009》（FIFA Manager 09）真实队徽补丁，感谢游侠FMYX工作组成员小禁区之王整理发布，感谢原作者血の瞳制作。

《FIFA足球经理2009》（FIFA Manager 09）真实球员头像补丁，感谢游侠FMYX工作组成员小禁区之王整理制作发布。

《美国职业篮球2K9》（NBA 2K9）编辑器，感谢游侠会员楠木正成原创制作。

《命令与征服之红色警戒Ⅲ——起义时刻》（Command and Conquer Red Alert 3 Uprising）玩家自制地图。

《汤姆·克兰西的鹰击长空》（Tom Clancys H.A.W.X）各种战机皮肤，感谢游侠版主ozbvip原创制作。

《最后的神迹》（The Last Remnant）属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《求生之路》（Left 4 Dead）V3777升级档补丁第三版。

《使命召唤5——世界战争》（Call of Duty World at War）1.3升级档光盘补丁。

《寂静岭——归途》（Silent Hill Homecoming）游侠原创简体中文第二版正式版汉化包。经过全力的制作第二版汉化包已经基本解决了第一版公测版本汉化中遇到的帧数过低、部分场景跳出、文本显示重叠、文字换行等问题，在游戏运行效率方面有了显著的提升，游戏拖慢问题得到了解决。本汉化由游侠汉化组倾情汉化制作，全部技术支持由游侠网及CFB组织高手小旅鼠提供，感谢游侠汉化组及CFB组织全体成员的辛勤劳动！

《辐射3》（Fallout 3）V1.4.0.6升级档光盘补丁。

《魔戒——勇者之战》（The Lord of the Rings Conquest）V1.1升级档光盘补丁。

《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）V1.22.1587版属性修改器，本修改器支持《无冬之夜2》及其两部资料片《叛逆者的面具》和《泽希尔风暴》的修改。

《汤姆·克兰西的末日之战》（Tom Clancys End War）属性修改器。

《极度恐慌2——起源计划》（F.E.A.R 2 Project Origin）V1.01版属性修改器。

《足球经理2009》（Football Manager 2009）V1.3版属性修改器。

《龙歌——黑暗之眼》（Drakensang the Dark Eye）光盘补丁。

《战锤40000——战争黎明Ⅱ》（Warhammer 40000 Dawn of WarⅡ）万人大战模组，感谢游侠会员leinet制作。

《雪域危机》（Cryostasis）属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《战争之人》（Men of War）属性修改器V2版，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《周界2——新地球》（Perimeter 2 New Earth）光盘补丁。

《职业进化足球2009》（Pro Evolution Soccer 2009）V1.3升级档光盘补丁。

《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise the Ultimate Box）V1.001版属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《极品飞车——无间风云》（Need For Speed Undercover）1.0.1.17升级档光盘补丁。

《黑道圣徒2》（Saints Row 2）V1.0三语言通用属性修改器，感谢游侠中级会员KelSat原创制作。

《圣域2——堕落天使》（Sacred 2 Fallen Angel）V2.34.0全角色全顶级绿色套装存档，感谢游侠会员carelesss制作。

《圣域2——堕落天使》（Sacred 2 Fallen Angel）V2.34.0升级档光盘补丁。

《十三世纪的死亡与荣耀》（XIII Century Death or Glory）全系列版本简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《战争领袖之国家冲突》（War Leaders - Clash of Nations）全系列版本简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《侠盗猎车手Ⅳ》（Grand Theft Auto Ⅳ）V1.02升级档光盘补丁。

《我的模拟人生》（MySims）1.0光盘补丁。

《使命召唤——世界战争》（Call of Duty World at War）1.1升级档光盘补丁。

《战争领袖之国家冲突》（War Leaders - Clash of Nations）光盘补丁。

《镜之边缘》（Mirrors Edge）中英文通用版V1.1升级档光盘补丁。

抒发我们现实的人生传奇

——代《游戏剧场》小说版专辑序

■ 本刊编辑 林晓

作为一本技术性杂志中的文艺栏目，“游戏剧场”这几年来都在致力于打造“游戏小说”的文体概念，一再强调“游戏小说”不是游戏的“同人小说”——“游戏小说”建立在对游戏内涵和特点的深刻认知上，关注游戏的理念，游戏给这个世界所带来的种种变化。这种小说形式，虽然是以游戏的设定为背景或者线索，但通过人物、情节与环境描写反映的，其实仍然是现实生活。

每一个游戏世界，都是我们的现实生活。

每一个游戏世界中的故事，都是我们自己的悲欢离合。

所以，文舟在**《风行者》**中化身为牛头战士，要经历一场血与火的战斗，才能成长为顶天立地的英雄。曾经带给我们《杀龙》和《赤壁》那样精彩故事的文舟，这次将用激情的文字为我们描述他在《魔兽世界》中成长的惊心动魄。

而荆洚晓，中止他在奇幻世界中的旅行，呐喊着**《我们是士兵》**，加入《星际争霸》中人族与虫族你死我活的恶斗战场。然而，在与敌人真正面对厮杀之前，他这个士兵还要面对自己人的尔虞我诈。

因一直撰写《江湖异闻录》的本少爷，这次深入游戏《英雄年代》之中，记录下**《玉沉记》**的故事，让那高尚的情操和灵魂留在文字之中不朽，令开卷者时时嗟叹。

还有如逸，沉醉于《仙剑奇侠传》绵延数代的时空，心伤情痛，怜之惜之，才有了**《夏虫冰语》**，揣度慕容紫英与韩菱纱之间的种种过往，述说的岂止是月夜相思。

……

方寸屏幕中，太多的游戏为我们展开太多精彩的世界，带给我们太多不同经历的奇妙人生。这种种感受，悲欢离合，百般滋味，尽入到字里行间，化成无数个故事流传。

这便是游戏小说。

借用游戏的世界，抒发我们现实的人生传奇。

这一本《游戏剧场》小说版专辑，就带给你这样几段传奇。因为篇幅所限，这一辑我们只能打开4个游戏世界。希望有机会制作第二本、第三本……专辑，让更多的游戏世界被更多人所知，所感，所悦。

专辑内容

西域

[魔兽世界]

小雪 新的瘟疫

文舟 风行者

夜帝王 拉克鲁的宝藏

[星际争霸]

荆洚晓 我们是士兵

心一 牺牲

中土

[仙剑奇侠传]

如逸 夏虫冰语

Artemis 千年

[英雄年代]

本少爷 玉沉记

幻境

[架空历史]

凌晨 旎婳（连载一）

[塔希里亚故事]

吴淼 冒险

没打游戏前，阿星不算是个好学生，但也算中上水平，性格内向，脾气柔顺，喜欢绘画与写日记。总之，阿星是大人眼里公认的好孩子，虽然自制能力差些。同龄人中，阿星也有几个处得很惯的朋友。学校里阿星的人缘好得一塌糊涂。本来日子过得算逍遥，可一切都让一款网络游戏毁了，不过这些都只是某些人的说法。

迷上网络游戏，还是4年前的事情。那时的阿星读高三，时间总是很紧张。因此挤出时间来打游戏总是要在课程满得让人发指的学校里，而且需要为请假找各种理由。跟阿星同班的阿力与阿亮一直是阿星的随从，三人打游戏打到了上课研究下课闲聊的地步。工夫不负有心人，终于在高三毕业前夕几人的号冲到了服务器的前100名。代价是几人都落了榜。阿星的父母理所当然大发雷霆，阿星倒不觉得什么。那时阿星已经跟豆豆谈了近一年半的恋爱，阿星总是慢半拍反应。“唉，没救了，你让游戏害成这样。”这是豆豆临去大学走前丢给阿星的最后一句话。

接着，便是自由散漫天堂一般的大学生活。对于阿星来说，终于没人再可以管他了。可惜他的大学只读到大二为止。这不是他家缺钱读书，而是阿星因为长期旷课被学校开除。阿星起初担了几天的心，但好友阿杰劝他别怕。阿杰比阿星大一届，大一就被勒令退学。“阿星，要不你也跟我一起混吧，回家多没劲。”“可万一家里要证书怎么办。”“那都3年以后的事了，到时候再想办法。我都不急，你怕啥。”

阿星觉得这样也不错，于是两人便住到一起。他们租房的小区喧杂吵闹，两人金刚罗汉一般不为所动，照打游戏不误。每当大雨天，路上堆满了泥泞，阿星与阿杰便打开一把红色雨伞，挤着前去网吧上网。阿式一族不喜欢打扫房间的卫生，自己的外表也不打理，不梳头不洗脸不刷牙，省水省钱省时间。后来，两人连租的小家也不怎么回了，睡在网吧就好。因为长期睡觉时间得不到保障，阿星经常坐在椅子上打瞌睡。倘若你行走在大学城附近的网吧，便总会看到几个眼窝深陷，头发鸡窝的家伙，阿式一族正是如此。

钱花玩了，阿星得回学校去向朋友同学们借钱。阿杰借的次数太多，信誉度已经受到怀疑。

很久没回学校了，午后的阳光斜斜照在礼堂空荡的走廊里，窗户玻璃上映出的是学生们充满活力的面庞；篮球的起落声，女孩子的加油声，一切都显得像梦一样。走廊上有女同学走过来，却并没有跟阿星打招呼。阿星有点难受，他觉得是那女人看不起他。其实只是阿星他外表变化太大，那女孩子没有认出他而已。

到了目的地，推开门，表明来意后，宿舍里的人就将钱包里的钱都倒在了地上。阿星便在地上拣拾。满地的钱啊，即便全是零碎的也该有五六十吧，阿星这样想。周围传来的讪笑声突地刺了阿星的心，他的手慢下来，有些恼火。瞬间又平静了，毕竟还是升级要紧，先忍一下吧。

危机总算过去了，钱却是要还的。两人正商量着钱怎么还，阿星的父亲找了来。第二天，阿星就告别阿杰，卷起铺盖跟父亲回了家。

火车上的父亲一言不发，回到家也是如此。他把阿星带回来的学习书籍全都撕掉，然后命令阿星将它们一张张烧了火。阿星的母亲接着星爸的心理摧残又在生理上对儿子摧残了一番。但阿星已然练成金刚之身，接近War3里的WHOSYOURDADDY水准。夫妇两人为了防止儿子外逃，上班时候便将爱子锁在家里。每到中午，星爸都会回来做饭，只要儿子不上网，做什么都可以。

阿星很痛苦，这段日子里他总想阿杰，父母走后他偷偷打电话给阿杰。几次电话后，阿杰的手机便不再有人接听。阿星很伤心。他知道阿杰是嫌他罗嗦耽误他打游戏。少了个说话对象，阿星更加沉默了，每天要在家里来来回回走上万次，他的脑海里徘徊着的是昔日打游戏的画面片段，不过这更加让他受折磨。

阿星家住三楼。有一天他百无聊赖中发现阳台的窗格足够钻出一个人。虽然三楼的高度稍微有些危险，但所在游戏的帮里都快忘记他这个长老了。于是，阿星便踩着凉飕飕的护栏下到了一层。接着的事情就很好预料了，本来阿星是想在父母下班前回家，可是一玩完了才发觉时间已经晚了一小时。到家的时候，父亲已经气冲冲地等在屋子里了。

接下来的几个月，阿星终于找出了规律，总能在父母下班前回到家。而父母也为此学精了，总是会提前下班去儿子可能在的网吧突击堵一下。附近的网吧阿星都已经熟稔，虽然他是路痴，可记网吧却是一幅活地图，全市的大小网吧他几乎都走过一遍，只为躲避父母的追杀。虽然星爸也曾经发出“我怎么会生出这样的不肖子”这样的豪言壮语，但事后依旧只能眼睁睁看着儿子去网吧里逍遥快活，乐不思蜀地消

磨自己人生里最美好的青春年华。

阿星也已经麻木，大不了就一顿打罢了，皮糙肉厚，就当强制按摩好了。家里对阿星彻底没办法，或者可以说绝望了。因此，这两个月后，家里也不再搞突击了，门也不锁了。父亲专门给儿子钱让他去上网，因为只这几个月光景，所有的亲戚都找上门来反映这位调皮健忘的孩子借了人家的钱不还，虽然不是大数目，但也是个心病。星父星母解释了半天，于是阿星真成明星了，街坊邻里都知道有这么一号人物存在。

阿星过得其实也不是很开心，因为他偶尔之间发觉，父亲的白发多到了夸张的地步，而且还伴有强烈的咳嗽。终于，星爸病倒了，倒在了去网吧找儿子回家的路上。阿星想去照顾父亲，可他只一提这个想法就被母亲骂了出来。母亲请长假，一天到晚忙着照顾星爸，一来二去就忘记给阿星上网的钱了。一开始还好，可三四天，阿星就按捺不住了。他觉得自己该去看看父亲，毕竟都这么久了，自己一次都没去看过他老人家。顺便看完父亲后管妈要些钱，买几张点卡估计还是没问题的。阿星穿好衣服，又认真洗了下脸，带着一箱子家里的牛奶开心地向医院走去。

“知道47床的病人不，我记得是癌症呀，真可惜了。还那么年轻。”两个护士从阿星身边路过，刮了阿星手里的牛奶箱子一下。47床，那不是我的父亲么？阿星一下子就从+4、+6的神器里苏醒了过来。那可是我的爸爸呀！他仓皇地走到病房门口，隔着门上的探视窗，看到年迈的奶奶正吃力地挪动着不太灵便的腿陪侍在父亲身边，一匙一匙的水灌在父亲乳白色的唇边，豆大的汗珠从星爸额头上滚了下来。

阿星忽然觉得很惭愧，他不好意思再走进病房，而是信步走到了医院的天井里。医院的大厅里，阿星在匆忙走过的护士中间听到了一句最不想听到的话，虽然他过去总能听到说自己不是东西的话语，可这次从陌生人口里说了出来还是让他吃惊不小。阿星仔细打量着说出这句话的女护士，可惜她似乎却不认识阿星，眼中带着犹疑的目光走开了。阿星松了口气，找了处向阳的地方定定站着。

医院的天井里杜鹃花开放，懒洋洋的庭院里没了消毒水的气味很清新。阿星有些茫然，手里提的牛奶“啪”一声摔在地上。无风的天气里，电线杆密集的城市让阿星觉得很无助。他想哭。

父亲是8月16日那天走的。葬礼上阿星没有哭，他不敢当着大家的面哭。回到家里，他把自己关在卧室的小屋里，大滴大滴淌着眼泪。其实父亲离开本没有这样伤心的，可葬礼上所有亲戚都用冰冷的眼光看着他，这才真正让他接受不了，好像欠他们的一样。阿星这样想着，眼睛里便再泛不出一点泪光了。哪怕挤，也没有。

母亲依旧上班，只是不再给阿星大把的钱了。毕竟家里少了一个人，负担又重了一分。亲戚中有可怜星妈的，将一台旧电脑给了阿星。阿星的脾气变了。自从父亲死后，阿星整个人都变得脆弱与暴躁，连人的好意与善意他都分辨不来了。家里鲜有客人串门，有也都是找星妈的。阿星真的孤独到极限了。他在日记里这样写道：“母亲不再象从前那样了，她很怕我。家里人都在背地里骂我，来做客的时候更是把我当空气，连我倒给他们的茶水都不喝一口。吃饭的时候不喊我，自己吃自己的。我受够了。”

这样的日子持续了半年，母亲终于开始对街坊们絮叨自己的命运，而街坊们在啧啧的叹息后更是把这些作为谈资说给了街坊的亲戚听，街坊的亲戚又说给街坊的亲戚的街坊。于是，阿星彻底出了名，走在大街上都有人指点。阿星做了反面教材，并且一黑到底。其实早前同学们都劝过阿星，可他不听。阿利跟阿亮也劝过，他俩早已经不打游戏了。其实阿星都明白的，关于所谓的道理。“我明白的，可我做不到。”他在日记里用笔勾画着汉字，那纸上蜿蜒的符号就像自己的心一样，碎得七扭八歪，模糊成一片。

又过去几个月，阿星听着别人的议论已经到了疯狂的地步。终于有一次，母亲在跟人聊天的时候又说起了儿子的事：我儿子自从玩了游戏上了网以后人就变了。而阿星这时候刚因为停电从自己的房间走出来，听到这话他利马就把手里抓着的洗澡用的器具摔在了墙上。“够了！有完没完！赶紧给我滚！”阿星的胸口上下起伏着，怒气决堤一样崩了出来，他感觉自己已经死了，浑身轻飘飘的。

阿星觉得自己是个废物，这个想法萦绕在他脑中很久了。他翻开自己曾经的日记本，里面的页数一直没有停过，不过到了2004年9月，则开始蹦着日期跟数字，尤其到了2006年简直都是空白。“打游戏的那段时光，日记上记录的是空白的无奈。岁月流逝，只有片段的回忆可以截取。”阿星提起笔，又在日记上写上了这样一句话。

又一个月过去了，阿星见到了过去的恋人豆豆，她已经结婚。见面的地点依旧是公园，阿星那时候正在长椅上回想着从前不打游戏的时光。那段日子现在更像是一个梦，可惜永远是一个梦而已。正在阿星回忆到兴奋处露出微笑的时候，却望见豆豆挽着另一个男人的手，满脸幸福的样子，向着这边走了过来。阿星跑了开，他感觉自己像个小偷。“做贼心虚吧，可我不是贼。”阿星在自己的日记里这样写。反正，我不能见她。

终于，没有征兆，没有遗书，阿星他就从一处不是很高的楼上跳了下去，但这依然足以致命了。整个死亡现场都出奇的安静：因为是一处废弃的工厂，周围只有鸟好奇地在树上向着阿星的尸体看着。不过，这倒是又少了本城市人的一些闲言碎语；起码，死时候的阿星表情是很平静的。

是自杀，警察只稍微勘测了现场就做出了这个办事效率极高的决定。处理一番后，负责问话的警察发现了一件怪事，那就是死者的直系家属似乎没有多少的伤感。“现场的气氛很怪。”负责本案的警官在最后的结案卷宗里记录下了上面的话。

阿星没留下什么，所有人都为他的死松了一口气，包括星妈。阿星死后的第一个清明节，她把所有与阿星有关的物件，包括那台电脑卷吧卷吧统统扔到了垃圾堆里。扔完后，星妈颓然倒在了自家的大沙发上，眼神散乱地看着大厅内一家三口的合照。

阿星啊，你怎么这么不争气啊。星妈的眼泪流了下来。以后的日子里，我只能一个人继续活下去了。

其实，阿星是抗争过的。2008年某月的某天，某个网络游戏里少了十几名三转160级的玩家账号。彻底的失踪，人间蒸发一样。这是阿杰发现的。他知道阿星的一切资料，可打电话给客服过去，才知道这些人物早已被阿星删掉了。阿杰本来想独占这些账户的，但可惜，他知道阿星的死讯时已是一年以后，角色的数据备份早已经不存在了。真TMD的不够意思，阿杰咬牙切齿的自言自语道。

又是一个明媚的天气，一辆垃圾车载着满车的臭气向着远郊出发。

环卫工人将装着阿星日记的垃圾车开到垃圾场里进行处理。灰色的天空里没有云朵，盘旋往复的只有苍蝇与蚊子。最后，所有垃圾都被填埋，只留下少数垃圾的一角。记录着阿星那短暂年华的日记本，就这样永远填在了大地母亲的肚子里。

其实，阿星是有遗书的，他在日记的最后一页写下了4个让人心惊肉跳的字：“我很孤独。”

只是，没有人看见。

林晓：试客活动开展得轰轰烈烈，试客们也八仙过海各显神通，用各种手段检测拿到手的产品，以期对得住试客之名。下面这篇《劲爆篮球》的试客手记，详实之处无法一一通过杂志版面展现。感兴趣的同学请自己上网看吧，详细试客手记地址是：http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=19282&extra=page%3D1。

《劲爆篮球》试用手记（节选）

■河南 sesameblue

期待已久的《劲爆篮球》终于揭开了它神秘的面纱。我作为一只菜鸟，为了完成试客任务，毅然冲入了它的怀抱，开始不断地摸索……我的主要目标是体验游戏里的各个环节，当然体验游戏的快感也是必需的！

简单说一下这两天的综合体验：

1.画面及流畅性方面：由于本人机器配置不高，对画面没有抱太大的希望，效果基本上用的是默认的，个人感觉游戏画面还算可以，不算华丽，也不让人讨厌。三维贴图不怎么样，有时能从人身体中穿过；流畅性方面，第一天晚上内测时比较卡，这两天已经很好了。可能是好多人比较失望，不玩了吧！

2.操控性及实战感觉方面：这个游戏的操控模式和NBA Live!差不多，所以上手还是比较容易的，但想要熟练应用各个键的功能和组合还是要多加练习的，毕竟键位设置和NBA不一样。有一点要提一下，关于投篮时D键松开时机（即手感），本以为会和投篮命中率相关的，但实际感觉并没有多大关系（下文有详述）。实战时受网速及服务器质量影响很大，卡的时候感觉人都是瞬移的，刚看到带球向你冲来，画面一闪就已经在你身好远了，个个都是武林高手。

3.商城及游戏内部设置方面：先简单说游戏内部的设置吧，技能卡、球星卡、排行榜是我觉得不错的设置，后面会配图说明。商城，可能因为是内测吧，提供的东西不是很多，不过个性化也算比较好了，而且职业技能的学习也放在商城里了，想学招术，交银子先。总体上说这一方面我感觉还算满意的。

4.职业的平衡性方面：首先建的人物是后卫G，因为一个号只能建一个职业人物，想多建还要删掉这个或花银子，所以目前还没有体验到其他职业，大家可以从职业选择的图中去对比一下各职业的不同。因为感觉我用G时投篮的命中并不高，而且身体也不壮实（在场上被扛倒了两次），而且小个后卫的速度优势也不能明显体现，所以目前感觉后卫不强，当然这也和我这个菜鸟技术太差有关。

我的试客报告：

1.为什么选择这款产品：刚好需要

2.喜欢这款产品吗：不喜欢

3.此产品是否物有所值：不是

4.请选择这款产品的外观得分：4分

5.请选择这款产品的性能得分：2分

6.请选择这款产品的功能得分：3分

7.这款产品最吸引我的地方是：体育模拟类，我比较喜欢。

8.这款产品的优点是：上手容易，游戏内部设置比较有趣，特别是技能卡与球星卡的使用。

9.这款产品的缺点是：画面三维贴图效果不是很好。

10.对这款产品，我还有话要讲：应该是个不错的游戏，上手比较容易，画面虽不算吸引人，也不至于特别让人厌烦，不过作为体育竞技类游戏服务器太卡不流畅这一点会是致命伤。操控上来说，投篮的手感几乎无法体现，如果不是游戏对按D键的时间过于灵敏那就是几乎无视了，如果真的是无视，那么在实战时能否投中球除了要看能否和队友配合拉出空位以外恐怕主要还是看自己人物的命中率了，而和玩家的手感无关，这一点降低了可玩性，期待提高。

其他试客体会

恶魔

在经过了NBA Live! 2008的全明星级三分球的折磨后，我发现《劲爆篮球》的外围投篮难度无疑是世界级的，不但节奏难以掌握，而且命中率低得可怕！

zhang740

卡片系统可以等同于MMORPG的道具系统，这个设计目前来看还是不错的，不过按照久游的收费策略，前景不看好啊。

reallycsc

内测结束后久游的技术和测试人员应该要加班加点了，不仅画面特效需要提高，还需要更多的测试去掉一些致命的Bug，还有就是如何能够提高操作手感，使玩家在玩游戏的过程中能从操作上而不是仅仅放大招的时候感觉到爽！

读者来信

林编：

最近做出一件令自己激动和悔恨的事情，激动的是我把14年的大软摞起来发现和我一般高（我有1米81呢），杂志是从创刊号买起的，有几本增刊，可能就缺几本吧，呵呵，很激动。悔恨的是为了搬家忍痛卖了大部分，留下了书脊有图案的两年（不仅仅因为它好看，还因为这个创意来自我高中的同学），卖了之后才想到，应该先问问杂志社是否需要哦，大泣。

算不上忠实读者，购买也成为一种习惯了，从初中到现在我快30岁了，大软陪我走过很多很多。突然想，是不是大软300期的时候也在全国弄个征集啊，相信和我有同样经历的读者还有很多，摞起来照相的确很有成就感！附上张最后的合影。**（北京　曹立冬）**

林晓：你激动，我也挺激动的。看看你身边的杂志，其中一半的高度里都有我参与添加的砖头。做杂志人的成就感，就在这一瞬间体会到了。呵呵，谢谢你！

大软将在7月上迎来自己的300期。亲爱的读者，还记得大软的100期和200期杂志是什么样子的吗？**在300期的杂志上你希望看到什么样的内容？你有没有话要对300期的大软说？欢迎你写信或者发E-mail给我们。**信件请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层读编栏目收，邮编100142。E-mail地址是：linxiao@popsoft.com.cn。请在信件或者E-mail主题上注明“大软300期我参与”，以便我能优先阅读你的来信。

快评

昨天买到了3月下，大致翻了一遍。临近3·15，专题是少不了的，索尼的案例是很典型的IT产品售后纠纷，反映出消费者在这类纠纷中的困境，消费者既要具有一定的专业知识，又要面对一些不良商家的宣传攻势甚至是动用国家权利的司法攻势，再加上维权成本高居不下，保护消费者权益的路途还很遥远。使用PS3打造高清播放器的那篇文章我很喜欢，游戏主机进入次世代后，各家游戏机厂商都开始将游戏机打造成多媒体中心，希望大软以后也能继续关注这方面的内容，让大家更好的使用这些高性能的游戏机。**（北京　yurix）**

花了一个晚上看完了三月下，怎么说呢，给我影响最深的是实用软件专题的《世界任遨游》。感觉这下可以开阔视野了，而且就在家里，强烈支持喜欢遨游的宅男宅女看看这文章。另外夏飞同学那篇化敌为友，可以很清楚地让我们看到现在国内各加游戏公司的明争暗斗，由此可以看出这竞争是多么激烈啊。在本期的游戏放方面，前线地带个各款特工类和射击类的大作估计可以让众玩家玩上一段时间，相信玩遍了后咱们期待的《生化危机5》也差不多登场了。另外我要赞美下8神经同学的那篇《梦杀手》，题材很新颖，写得也很不错，真希望什么时候这类游戏变成现实就好了。那时我绝对会去玩的，另外还会请8同学真的去做一次赵子龙！**（江苏　银剑白龙）**

怎么说呢，冰河的专题一如既往的吸引人，言语犀利，不愧为大软第一拍砖手。如今在强势的企业面前，小小消费者维权实在艰难无比。只望日后能有所改观。额，那篇关于网络隐私的文章着实令我惊出一身冷汗，看来以后要好好注意了。老牌记者生铁的专题勾起了我对儿时的无限回忆，虽然不是8位机，但也是粗糙的像素画面。这些属于大软历来的精品产地，就不再多说。令人感到新奇的是一向中规中矩的“前线地带”栏目，很有新意的把众多FPS游戏来了个串烧，值得鼓励。还有就是本期大软最让人惊叹之处了，出现了8神经大人的小说！写得确实很好，让我看到了不一样的8神经。很期待文章的后续。希望林晓JJ让冰河也写几篇小说（顺便祝福一下冰河当爸爸了）。**（云南　diablohh）**

林晓：大家严重表扬了8神经同学，他已经决定不写评论改攻小说了……当然这是不可能的，我们怎么能放过一个写评论的好手呢，大家尽管放心，我们一定把8神经同学培养成既会写真实的评论又能写虚构的小说的全才！

2009年第12期的《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

软盘生活

[杂志评论版]

林晓： 三月下第109页的文章《真·三国无双——谈日本游戏引起的中国尴尬》，引起了软盘里盘友们的议论。究竟该不该尴尬，众说纷纭，各执一词，下面两位网友的发言颇有代表性。亲爱的读者，你认为呢？参与讨论请到http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=19254&extra=page%3D1。

APNIC demon_hunter

《真·三国无双——谈日本游戏引起的中国尴尬》一文感想读完这期大软《真·三国无双——谈日本游戏引起的中国尴尬》有很多感想和看法不吐不快。

作为一名所谓80后的玩家，我们这代人对三国的热爱基本上都来自电视剧《三国演义》，然后才开始接触三国游戏。《霸王的大陆》《三国志》都是我们接触到的最早的三国游戏。虽然中国游戏业起步晚，但早年也曾出品过一些良品中文三国游戏，比如《三国演义》《三国霸业》《傲世三国》，老玩家应该会有印象。那时买Z版游戏的玩家不在少数，可是Bug问题、游戏性、人设彻底让我们失望。我就更惨了，在以前的联邦买了张Z版少张盘。这些我们都能忍，可问题又出现了，那就是游戏公司的态度问题。就算我们游戏业起步晚，技术落后，资金不足，但也不能坑支持Z版的玩家吧，但偏偏一次又一次让支持中国三国游戏的玩家失望。举个例子，《三国演义》（忘记是2代还是3代了）这游戏基本上就是个半成品，都能拿出来卖。反观光荣，一代代的进步与变新，这里的进步指中国游戏公司所缺失的诚意！《三国志》已经出到11代了，也许不会有再有12了，但是纵观光荣一步步的经历，你会发现光荣充满了诚意：无论从人设、地图、城池、人物注解都能显示出诚意。游戏的人设很可能影响到一个游戏的成败，尤其是历史游戏，所以《三国志》不能做得考究，也不可能做到，但《三国志》人设表现出了人物的个性。再说国内《三国群英传》的人设，就是个悲剧，就算人力稀缺，也该把主要武将做得传神点吧。好，我又忍了，城池、地图、画面我继续忍。这些可能真的对我们的公司有困难，但好歹人物注解做得好点吧，可是这几代基本上没变化，千篇一律。可是光荣不仅仅做好了演义注解，同时也做到了史实注解。读过《三国志》和三国杂谈野史等的玩家会发现史实注解基本上都有据可查。到这里中国的三国游戏公司已经彻彻底底完败。可是完败又如何？就算我这辈子再也玩不到中文三国游戏，也改变不了三国这段历史属于中国，难不成它还能移民国外？日本游戏帮我们传播文化岂不是更好？又何谈尴尬。对三国历史的中国玩家或大众的热情不仅仅局限在游戏上，而是把这种热爱寄托到游戏上。

辽宁 112233grrrr

文中作者主要说咱国家三国时期被小日本拿来改编了游戏，并且说咱国家自己怎么不好好利用三国这个文化，我就纳闷了咱国家自己出的三国题材的游戏还少吗？

RPG游戏就有《幻想三国志》系列，至今都出了5部作品了，还有《卧龙与凤雏》《反三国志》《征天凤舞传》等，战略类的有《三国群英传》系列，还有当年目标出的参加E3大展并且都远销欧美的《傲世三国》系列。ARPG有《赵云传》系列和《三国伏魔》，战棋类的有《三国群侠传》系列，大富翁类的《富甲天下》系列和《三国群英大富翁》，还有横版过关类的《三国英豪》系列。国产自己开发的网页类三国游戏还少么，这不都在利用三国题材做游戏么。

《三国群英传》和《幻想三国志》系列不受欢迎么？以目前的态势来看，《幻想三国志》和《三国群英传》系列也很可能突破10代。光荣的《三国志》系列从1985就推出了第一代，到目前出到11代没什么可奇怪的。《三国群英传1》1998年推出到现在出到第7代了，而《幻想三国志1》2003年推出的，而且出的代数多不代表什么吧。

目标做得不用心么？

很明显咱们自己的游戏厂商已经利用了三国这个游戏题材，而且有些三国题材的游戏也尽力去做了。

大众活动

截取"仙剑四"宠物表情，赢得"槐花"公仔玩偶

活动截止时间：2009年5月5日

玩过"仙剑四"的人，一定熟悉游戏中会飞长着黄色触角的大头精灵"勇气"，以及体胖腿短圆眼小耳的"槐花"。这两位人气宠物颇受玩家喜爱，最近又得到漫画家的钟情，被设计成了网络上的各种表情图案。现在，只要你将网络上使用"勇气"或"槐花"的页面完整截图并发给我们，就有机会获得90公分高超级酷的"槐花"公仔，机不可失，抓紧时间哦。

截图请发E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，主题请注明"仙剑表情截图"。

《王者世界》内测激活码申请开始了！

内测开启时间：2009年4月28日

随着4月暖春的到来，网游市场也更加的枝繁叶茂，相信广大玩家都期盼着在这个季节能玩到全新的网游，所以今天我们要向大家推荐的正是一款真正意义上的创新之作，那就是《王者世界》。

《王者世界》是由韩国金牌制作人金泰坤先生倾注15年心力打造，由第九城市运营的"全球首款3D战略回合网游"。其凭借精美的3D画面，独创的群P回合制战斗，探索世界的深厚内涵，以及贴心的辅助系统等特点，在众多新游戏当中独树一帜，并以此获得了韩国数项网游大奖，北美网游排行榜连续数周榜首等众多骄人战绩。

《王者世界》独创的一人操控9名角色，最高27vs27的战斗系统，打破了回合制网游的极限，并融入了十分考究的即时战略要素，让战斗更具可玩性及乐趣。游戏以失落文明亚特兰蒂斯为背景，构筑了一个以真实世界文明为蓝本的庞大世界观。并且为了方便玩家上手，更是将贴心便捷的设计渗入到各个细微之处，这也让其在全球范围玩家中获得了很好的口碑。

想要体验2009年最为独特创新的网游，那么就一定要到这款游戏中品味一番。详情请密切关注《王者世界》中文官方网站http://at.the9.com。

申请格式	
姓名	
地区	
收取激活码邮箱	
其他联系方式	
内测祝语	

为了让更多玩家加入《王者世界》内测活动，我们开通了"内测激活码申请通道"，**你只需按右上的格式提交申请到指定邮箱at-dr@9ctime.com，即有机会获得《王者世界》"拼搏内测"珍贵激活码一枚！**

编辑部的八卦

小编们的3月

林晓：打僵尸，赏春花，看"团长"……小编们的3月忙得不亦乐乎。男生们（原谅我，永远无法把他们看做成年人，尽管他们中有几位已经胡子拉碴）下班就要去喂僵尸，组团结队，大呼小叫，那个激情昂扬的表情，只有在《魔兽世界》初登国服时候才看得到。偶然不打僵尸的，看见窗外杨柳青青，想起单位附近的玉渊潭，跑去看看桃花樱花杏花梨花，风雅一回。至于我，DVD泡了三天，小说看了一周，沉浸入《我的团长我的团》的悲剧世界，颇有所思，颇有所得。

某小编家的猫，春光里的慵懒

编辑镜头中的春花，在料峭的春风里微笑

组队杀僵尸是编辑部最热门娱乐，拼杀中大家忘记了春天

电视剧《我的团长我的团》剧照，某编透过这部残酷的战争剧，感受窗外温馨的春天

热门软件排行榜

1 **迅雷(Thunder)** ○
版本号：5.8.12.689
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：1789

2 **QQ** ○
版本号：2009
制作：腾讯
票数：1775

3 **搜狗输入法** ↑
版本号：4.1
制作：搜狐公司
票数：1768

4 **360安全卫士** ↓
版本号：5.0
制作：奇虎公司
票数：1733

5 **瑞星杀毒软件** ↑
版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：1721

6 **Windows优化大师** ↑
版本号：7.93 Build 9.3.05
制作：鲁锦
票数：1717

7 **暴风影音** ↓
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1713

8 **千千静听** ↓
版本号：5.3
制作：郑南岭
票数：1708

9 **WinRAR** ○
版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：1703

10 **傲游(Maxthon)浏览器** ↓
版本号：2.5.1.4751
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1699

林晓：独乐乐不如众乐乐。分享才是当今互联网时代的主流精神。在上上期软件榜我们分享了网友风轻云淡的常用软件心得，这期我们来看看另一位网友溪风的私藏。欢迎大家也来晒晒自家电脑里的宝贝软件，好东西一个人用可惜了。

用软件，也是一种生活

■软粉 溪风

(选自忘却之泉http://hi.baidu.com/lostspring/blog/item/dc3025879242dd2ec65cc3bf.html)

曾经在《大众软件》上看到一句话，“用软件，也是一种生活”。各种软件争先恐后的竞争，如同生活里的五味杂陈，多变与复杂。每个人有自己的路与生活，当然也有习惯的软件。就像我的很多朋友走在IE和智能ABC的大道上，而我依然坚持着Maxthon和搜狗的小路。很多习惯无所谓好或坏，只要自己喜欢，不妨碍他人便是。以下是我收藏的一些实用软件，与大家分享。

◆拖把更名器
http://www.greendown.cn/soft/3238.html
这款软件对文件（尤其是图片）整理狂人来说，简直是必备工具。支持对所有文件批量进行各种更名操作，非常方便。

◆Alasend
http://www.alasend.com/softdown.html
一键登录各种网站、聊天工具、论坛等，效率提高不少。

◆ACDSee Photo Editor
http://www.duote.com/soft/6421.html
小巧简洁的图片编辑软件，包括了各种常用功能。

◆Picasa
http://www.greendown.cn/soft/1639.html
极力推荐的看图软件，速度快，也很有创意。

◆EmEditor
http://www.greendown.cn/soft/439.html
强大的编辑工具，可以替代Windows自带的记事本。

◆FreeCommander
http://www.greendown.cn/soft/4583.html
方便的资源管理器，在简约里显出厚实。

◆Easy Image Resizer
http://www.greendown.cn/soft/4166.html
批量转换和调整图像大小的优秀工具。

◆光影魔术手
http://www.greendown.cn/soft/1665.html
数码照片画质处理软件，简单的操作，带来不简单的效果。

◆红蜻蜓抓图精灵
http://www.duote.com/soft/6528.html
小巧的截图工具，具有多种捕捉方式。

◆Fastcopy
http://www.greendown.cn/soft/1509.html
极快速的文件拷贝工具，可注册右键菜单。

◆AlbumCon
http://sitelog.tortinita.org/2006/10/albumcon.html
综合型相册批量下载程序，支持网易、百度、56、Mofile等相册。

◆WinAVI
http://www.greendown.cn/soft/2869.html
简单易用的视频转换工具，几乎支持所有视频格式。

◆MP3 Sound Cutter
http://www.greendown.cn/soft/2747.html

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2009年03月30日）

11 超级兔子魔法设置 ↑
版本号：2009.02
制作：蔡旋
票数：1692

12 金山毒霸 ↓
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1684

13 卡巴斯基 ↓
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：1679

14 谷歌浏览器（Chrome） ↑
版本号：2.0.170
制作：谷歌
票数：1667

15 KuGoo（酷狗） ↑
版本号：2008.5.332
制作：酷狗科技
票数：1641

16 金山词霸 ↓
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1630

17 WPS Office ↓
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1625

18 eMule ↑
版本号：0.48a Build 090304
制作：VeryCD
票数：1618

19 世界之窗（The World） ↑
版本号：2.4.0.7
制作：凤凰工作室
票数：1612

20 金山快译 ↑
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1607

截取MP3中的任意一段（可以用来制作铃声等），还支持对输出后的文件加入淡入淡出效果。

◆AAA Logo
http://www.greendown.cn/soft/2509.html
Logo设计软件，提供100余种模板，2080多种素材。

◆QT Address Bar | 曲幽通径处
http://www.x-force.cn/article.asp?id=272
Vista的增强型地址栏的确很方便，而这款软件能让XP也达到同样的效果。在空白处单击，就可以输入地址。不经意间，操作效率会有较大提高。效果如图。

◆QT Tab Bar | 斗转星移功
http://www.x-force.cn/article.asp?id=357
给资源管理器装上类似浏览器的标签，方便文件操作，支持文件预览。效果如图。

◆WinSnap | 记录瞬间永恒
http://www.greendown.cn/soft/2685.html
支持截取圆角窗口并能添加阴影、水印的小巧截图工具，资源占用很低。

◆Gidot Typesetter | 自动印刷机
http://www.greendown.cn/soft/7739.html
文章自动排版软件，含丰富的自定义设定。把繁琐重复的工作交给电脑，瞬间完成的效率，实在是明智之举。

◆Piriform CCleaner | 强力吸尘器
http://www.greendown.cn/soft/1593.html
评价颇高的系统垃圾清除软件，咱貌似已经习惯了每天给爱机清理便便。

◆Piriform Defraggler | 便利搬家车
http://www.greendown.cn/soft/8385.html
轻量级的磁盘整理工具，界面很干净，速度比系统自带的工具快很多，效果不错。

◆Piriform Recuva | 童年时光机
http://www.greendown.cn/soft/6456.html
每个人多少都会有按住Shift误删文件的经历吧，没问题，让Recuva帮你回到过去。当然，前提是文件所在磁盘恢复前，没有写入新文件。

◆Batch Image Resizer | 图片也疯狂
http://www.greendown.cn/soft/2404.html
图片批量编辑和转换的工具，处理速度极快。

◆Blog Backup | 刻下的旧时光
http://www.greendown.cn/soft/6032.html
不错的博客备份程序，软件里貌似看不到完整的内容，而导出为TXT文本文档或HTML网页文件后，才会是博客从建立到现在的所有文章。目前支持百度空间、新浪博客、MSN空间、搜狐博客、QQ空间、网易博客、WordPress等。

◆Ougishi | 书法家的梦想
http://www.greendown.cn/soft/2207.html
很强大的软件，在不少电脑杂志上都有介绍。用鼠标当笔在屏幕上写几个字，就可以让信笔涂鸦转瞬变为名家真迹，咱甚至不敢相信那就是自己写的。

◆MemoriesOnTV | 流年里的故事
http://www.greendown.cn/soft/1208.html
特效电子相册制作工具，操作几乎可以说是傻瓜化，但最后的效果异常强大。

◆维棠FLV | 在线视频的宿敌
http://www.greendown.cn/soft/5097.html
可以方便地下载在线视频，支持土豆、我乐、优酷、酷6、六间房、YouTube等。

Poptry.com
大众试客
好用你就揣着走
不好大家一起踹
BenQ
我要申请

汇众教育
www.gamfe.com

成立5年来，
汇众教育累计培养超过35000名学员
顺利进入游戏、动漫朝阳行业，
并获得高薪工作！
2009年，“云培训体系”横空出世，
以更先进的教学服务和更人性化的学习体验，
全面强化你的综合素质，
助你早日实现高薪渴望！

云培训体系
打造动漫游戏精英人才

领先教学 “云培训体系”开创的“5+1”教学方式，充分激发学员的学习兴趣，并迅速有效的提升学员综合素质，让学员更加适应企业用人需求。

顶尖师资 来自国内外知名游戏动漫企业开发一线的500余位资深研发人员组成的教学团队，经过严格的师资培训和考核，切实保证教学质量。

就业保障 辐射全国的用人企业网络，遍布40多家校区的就业指导部门，学员入学即可签订就业推荐协议，毕业合格直赴企业就业。

权威认证 学员学成可获国家工业与信息化部中、高级职业资格认证；汇众教育数字技术研究院中、高级职业资格认证；同时可通过校区申请名牌高校本专科学历。

专业	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……	3000—12000
游戏美术设计	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师……	2500—6000
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师……	3500—12000

了解更多详情，欢迎登陆www.gamfe.com

汇众教育动漫校区

★南京校区 025—85420528
★上海虹口校区 021—36080666
★上海徐汇校区 021—64751010
★杭州校区 0571—87247759
★广州校区 020—81306761
★深圳校区 0755—33087755
★长沙校区 0731—4772330
★成都校区 028—86917768
★西安校区 029—85239669
★青岛校区 0532—80931700
★沈阳校区 024—22766600
★北京CBD校区 010—84493187
★北京基地 010—59798211
★武汉校区 027—87685520
★无锡校区 0510—81026156
★济南校区 0531—81921219
★重庆江北校区 023—63600022
★厦门校区 0592—5163281
★石家庄校区 0311—85108898
★昆明校区 0871—5311715
★天津校区 022—27333273

汇众教育游戏校区

★北京中关村校区 010—51651119
★北京北三环校区 010—51288995
★北京公主坟校区 010—63966411
★北京基地 010—59798211
★天津校区 022—27333272
★郑州校区 0371—63979871
★上海浦东校区 021—51309188
★上海徐汇校区 021—64751010
★上海虹口校区 021—65606006
★青岛校区 0532—80778160
★杭州校区 0571—88270079
★长沙校区 0731—4457601
★广州校区 020—87566175
★深圳校区 0755—83346024
★武汉校区 027—87685520
★重庆高新校区 023—68577088
★重庆江北校区 023—63630011
★西安小寨校区 029—85381785
★西安交大校区 029—82666683
★成都校区 028—85586115
★沈阳校区 024—22532885
★无锡校区 4007102989
★济南校区 0531—82399012
★大连校区 0411—85875111

汇众益智(北京)教育科技有限公司